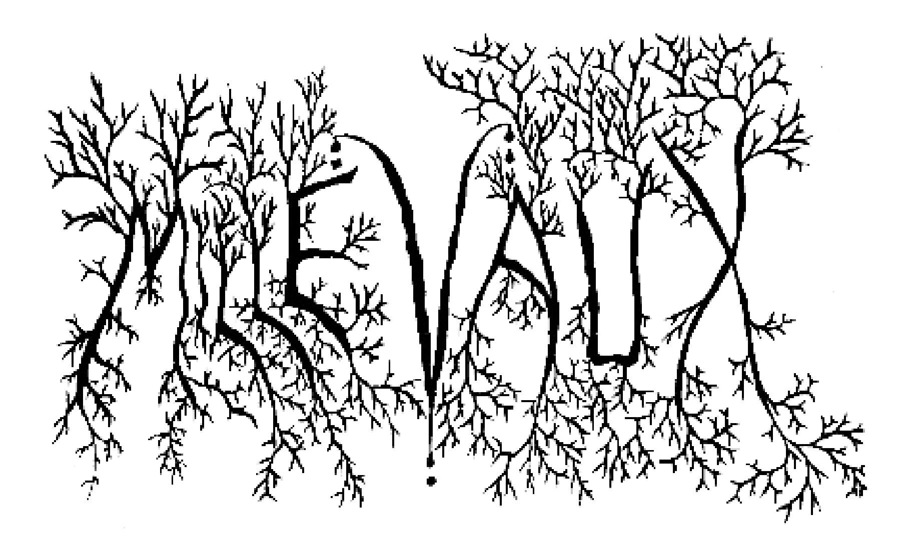
Millevaux – La Source



Post-apocalyptique.

Forestier.

Sludgecore.

MILLEVAUX. LA SOURCE.

Un univers par Thomas Munier

pour le jeu de rôle SOMBRE

Je dédie ce livre à Raphaël Maître, en souvenir de cette escapade photo dans la forêt vosgienne, où nous vîmes l'arbre de la sorcière.

Auteur : Thomas Munier. Tous droits réservés.

Mentions Légales : *Sombre* est une création de Johan Scipion. *Sombre* est une marque déposée par Johan Scipion, utilisée avec son autorisation. Ce produit est publié sous licence de Johan Scipion.

Crédits littéraires : Shub-Niggurath est une création d'Howard Philips Lovecraft (1890-1937). Son œuvre est dans le domaine public.

Descriptif : *Millevaux* est un dark world : Un supplément de contexte pour le jeu de rôle *Sombre*. Le présent document constitue le livre source. Pour jouer à *Millevaux*, il est nécessaire et suffisant d'utiliser le kit de démo jouable *Sombre Light* ou la revue *Sombre* N°1 ainsi que ce présent livre source. Si vous souhaitez vous rapprocher au maximum de mon expérience de jeu, je vous conseille de préférer la revue *Sombre* N°1 au kit de démo *Sombre* Light. La revue comporte en plus les descriptifs des Traits et des Personnalités et un scénario.

Sombre constitue le livre de base. Il apporte le système de résolution et les techniques du maître de jeu, le livre source de *Millevaux* apporte le setting et des routines de maîtrise spécifiques au setting.

Des suppléments et des scénarios paraîtront par la suite.

Avertissement : *Millevaux* présente par intervalles un contenu pouvant être considéré comme violent ou choquant. L'auteur tient à avertir qu'il s'adresse à un public mature. Il avertit également que le contenu violent et choquant est contextuel. L'auteur présente un univers de fiction et ne souhaite pas faire l'apologie d'idéologies ou de pratiques contraires à la morale. Il invite également son public à faire preuve de discernement et à considérer que les éléments politiques et religieux mis en scène le sont dans un cadre fictionnel. Ils ne constituent pas implicitement une critique d'idéologies ou de religions existantes et contemporaines. Quand des idéologies et des religions sont citées, elles le sont hors de leur contexte et représentent une extrapolation futuriste. L'auteur réalise ces extrapolations dans un cadre fictionnel et ne propose en aucun cas un jugement de valeur.

Remerciements : Je tiens à adresser un grand salut à tous les joueurs qui ont expérimenté *Millevaux* ces dernières années, au cours de six campagnes et d'une cinquantaine de one-shots. Ce jeu leur est dédié. Avec une mention spéciale à l'indéfectible Huldugarn de Val Noir, qui doit détenir le record de parties ! Mes respects les plus putrides.

Et enfin, un grand merci à Johan Scipion pour son soutien et son perfectionnisme contagieux !

Carthago delenda est.

Joueurs playtesteurs, hors conventions et scenarii occasionnels : Pierre ANTOINE, Namik BECIVERIC, Antoine DELHOMMEAU, Guillaume DUPORT, Anna GUILLOU, Romain LE CORRE, Riwal LE DONGE, Victorien MARCHAN, Hélène MUNIER, Silver QUETTIER, Jean-Philippe RAYNAUD

Meneurs playtesteurs : Namik BECIVERIC, Valentin CRÉPEAU, Antoine DELHOMMEAU, Florian LE BODIC, Victorien MARCHAND, « Omen », du forum de Terres Etranges., Silver QUETTIER, Jean-Philippe RAYNAUD

Relecteurs : Valentin CRÉPEAU, Colin NIAUDET, Isabelle MUNIER, Thierry SALAÜN, Johan SCIPION

Contact : Thomas Munier & Millevaux

http://outsider.rolepod.net/

Retrouvez également *Millevaux* sur le forum de www.terresetranges.net

Courriel : munier.thomas@laposte.net

ENTREZ DANS MILLEVAUX...

C’est enfin arrivé.
L’Apocalypse. Des Entités Mythologiques ont bousculé l’Humanité de son trône. Ce sont les vainqueurs qui écrivent l’Histoire... Mais ils n’ont rien écrit du tout ! En lieu et place d’une Europe autrefois florissante, un champ de ruines. Des bourrasques radioactives et des silhouettes fugaces sur la Place de la Concorde. Une forêt primale et sans limites recouvre Londres. Casablanca n’est plus qu’un gigantesque marais. Et Moscou une taïga gelée. Ils ne sont plus guère en Europe, les hommes...
Et ils ne se rappellent pas. Ils ne se rappellent pas qu’ils furent jadis autre chose que des bêtes sauvages, ils ne se rappellent pas de l’Âge d’Or. Les rhapsodes qui évoquent cette époque sont traités de fous.
Voilà dans quel décor je vous propose d’évoluer. L’Europe post-apocalyptique pour le jeu de rôle Sombre.
Millevaux est un alambic où l’on aurait laissé un bouillon de culture trop longtemps.
Millevaux est forestier. La Nature sous la forme primale envahit et domine le monde connu. Les hommes survivent jusqu’au jour où ils disparaîtront ou deviendront de simples animaux. L’équilibre naturel sera ainsi rétabli.
Millevaux est post-apocalyptique. L’humanité a déjà perdu la bataille. Seuls les fous peuvent espérer de meilleurs lendemains.
Millevaux est sludgecore. Comme le genre musical dont l’adjectif est tiré, Millevaux est visqueux, rugueux, crade et sans pitié.
Amis joueurs, n’allez pas plus loin. Ce qui suit concerne uniquement le meneur de jeu. A lui de prendre connaissance des secrets de ce monde et de vous les distiller à son rythme. Mais rassurez-vous, ce supplice ne s’arrêtera pas quand tous les mystères auront été dévoilés.

MENER LE JEU

Ontologie de Cuisine

Rien n'est sacré.

LES RACINES DE MILLEVAUX

Je suis le ver et je suis la chair.
Je suis la peau et je suis les os
Je suis la nouvelle manne et l'ancienne pourriture

POST-APOCALYPTIQUE.
FORESTIER.
SLUDGECORE
L'Europe en 2400. Un cataclysme a ravagé les infrastructures humaines. Une forêt mutante recouvre tout. Des créatures hostiles la hantent. Les humains, victimes d'une dégénérescence de la mémoire, sont retournés à la barbarie. Ils survivent dans un monde qu'un Dieu – Shub-Niggurath - et ses séides - les horlas - ont bouleversé.

Les personnages

Illuminés mystiques, mercenaires tribaux ou nomades survivalistes.

Les scénarios

Dans une ambiance tour à tour oppressante, western, grand guignol ou dark fantasy, les personnages tentent de survivre, puis de percer les mystères de Millevaux, voire d'en faire un monde meilleur.

Que faut-il pour jouer ?

Des scénarios et d'autres suppléments sont prévus. Cependant, on peut jouer en se contentant des seules règles de Sombre et de ce livre source. Il est même possible de jouer après avoir lu les règles de Sombre et ce seul chapitre Mener le Jeu. Cet ensemble pose les paradigmes nécessaires et suffisants. Sombre est déjà un jeu de rôle complet. Tout ce qui est dit dans Sombre est valable pour Millevaux. Millevaux est une façon de jouer à Sombre dans un contexte de survival forestier horrifique et post-apocalyptique. Sachant cela, on pourrait même s'abstenir de lire le chapitre Mener le Jeu.
Certes, une bonne partie du mystère sur l'univers de jeu ne sera pas levé. Millevaux est un jeu d'exploration aussi bien pour le MJ que pour le joueur. Le contexte est posé, votre imagination peut faire le reste. Les scénarios et suppléments serviront juste à augmenter l'expérience.
Quelle est la pulpe du jeu de rôle Millevaux, une fois enlevé le décorum ethno-anachrono-ritualiste ? Un jeu sur la forêt, rien d'autre. Basé sur trois images mentales :

- La forêt, immense, obstruant toute la vue, un monde de ténèbres.
- Les derniers hommes qui la peuplent, faibles, primitifs, terrassés par la peur et la superstition.
- Une présence divine, globale, indescriptible, démesurément hostile.

RAMIFICATIONS TECHNIQUES

Abréviations

Feuille M & M : Double Feuille Matériel & Mémoire.

MJ : Meneur de Jeu, Maître de Jeu

PJ : Personnage-Joueur

Termes techniques

Encyclopédie Minuscule : Lexique de termes spécifiques à l'univers de Millevaux.

Double Feuille Matériel & Mémoire : Aide de jeu spécifique à Millevaux. Elle est jointe dans ce livre source et téléchargeable sur la page internet de Millevaux. Elle se compose de 3 parties : « Becquetance » (inventaire de la nourriture et des boissons), « Matos », « Mémoire ». Les parties « Becquetance » et « Matos » représentent l'inventaire complet des possessions du PJ.

Jeu de rôle : Jeu narratif. Le but est de construire une fiction à plusieurs sous la forme d'une conversation. Le MJ contrôle l'environnement. Le ou les joueurs contrôlent chacun un PJ qui évolue dans cet environnement. La fiction est centrée sur ce que les PJ vivent dans cet environnement. Le système de jeu donne la façon de gérer les situations pour créer une fiction dans le style désiré. Ici, le système de jeu = Sombre + Livre Source de Millevaux.

Joueur : Raccourci pour désigner les joueurs qui incarnent un personnage-joueur (par opposition au MJ)

Routines de Maîtrise : Lorsque je joue à Millevaux, j'applique le système de Sombre « by the book », c'est-à-dire à la lettre. Les routines de maîtrises sont des habitudes techniques qui me permettent de plaquer sur Sombre les spécificités de Millevaux sans pour autant modifier ou contredire le système de Sombre.

Scénario : Désigne à la fois la préparation écrite de la séance et la partie jouée de la séance (amorce + scènes intermédiaires + climax), qu'elle ait été préparée ou qu'elle soit improvisée.

Séance : L'ensemble d'une partie de jeu de rôle. Elle débute quand le MJ et les joueurs se réunissent et s'achève quand ils se séparent. Elle n'inclut pas la préparation mais inclut toutes les autres étapes, du briefing au feedback.

ENCYCLOPÉDIE MINUSCULE

Âge d'Or : Période historique avant l'apocalypse. Certains pensent que Millevaux a toujours été ainsi et donc qu’il n’y a pas eu ni d’apocalypse ni d’Âge d’Or.

Dead Zone Mémorielle : Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause de l'oubli.

Déité Horla : Les Déités Horlas sont parmi les premiers horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives d'emprise et l’égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seule Shub- Niggurath les surpasse.

Une Déité Horla est l'incarnation d'un des principes de l'emprise (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore : L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (l'emprise) et une onde (l’égrégore). Si l'emprise n'est que matière brute, l’égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L’égrégore participe à la formation des horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Emprise : L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (l'emprise) et une onde (l’égrégore). L'emprise est l'essence même de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. L'emprise est l'énergie même de la sorcellerie.

Flachebacque : Souvenir oublié derrière la dead zone mémorielle qui remonte soudainement à l’esprit.

Horla : Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

Langue Putride : Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte : Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Shub-Niggurath : Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux. La plupart des humains ignorent son existence.

Sorcellerie : La sorcellerie est l’art de manipuler l'emprise et l’égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d’un apprentissage. Un sorcier n’est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l’égrégore le manipulent en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

Oubli : Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. L'oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

CUISINER UNE SÉANCE DE JEU

Tout au long de ce guide, je vais faire une analogie avec la cuisine. Le MJ est le cuisinier et les joueurs ses convives.

Ce guide reprend la structure type d'un scénario de Sombre. Il explique comment je prépare un scénario ou improvise une séance de jeu dans le contexte du dark world Millevaux. Que ce soit en préparant ou en improvisant, j'utilise les mêmes procédures (de même qu'on peut faire des plats sur le pouce et des cuissons-minutes en restant un cuisinier). Les termes entre parenthèses réfèrent aux titres des autres chapitres du Livre Source ou des suppléments à venir.

Le pitch

Les scénarios et les campagnes se cuisinent avec des ingrédients et un assaisonnement.

Les ingrédients sont les éléments de l'univers de Millevaux. A minima, ce sont les éléments de l'Encyclopédie Minuscule. Ils existent forcément car ils constituent la physique de l'univers. L'emprise est présente, les horlas existent, les humains sont atteints par l'oubli… Je ne mets pas toujours les mêmes ingrédients en avant. Je peux ainsi cuisiner un scénario qui parle de l'oubli et où n'apparaissent pas les horlas. Je peux rajouter tous les ingrédients qui sont dans la suite de ce Livre Source et dans les suppléments. Je peux aussi inventer d'autres ingrédients du moment qu'ils ne contredisent pas les ingrédients de l'Encyclopédie Minuscule. Si je veux ajouter des elfes et des nains, je peux le faire. Je peux même expliquer leur existence par l'égrégore. Si j'ai rajouté un ingrédient une fois, je ne peux pas nier son existence lors de la prochaine séance avec les mêmes joueurs. L'univers peut varier d'une table à l'autre mais doit rester cohérent au sein de la même table.

Un plat n'a aucun goût sans condiments. Mon assaisonnement est sur une base de survival forestier post-apocalyptique et horrifique. Une recette de Millevaux regroupe donc quatre condiments principaux. Du plus important au moins important : L'horreur, la survie, la forêt, la chute de la civilisation. Je peux soustraire certains de ses condiments sauf l'horreur. Si j'enlève tout, même si j'utilise les ingrédients de l'univers de Millevaux, je ne cuisine plus du Millevaux. Je peux rajouter d'autres condiments : l'amour, l'enquête, le mysticisme, l'héroïsme, etc.(Routines de Maîtrise). Je ne rajoute pas trop de condiments à la fois, car sinon on ne sentira plus le goût de mes condiments de base.

Ce premier pitch est du Millevaux : « Les PJ sont des nomades affamés. A la recherche de nourriture et de matériel, ils explorent un ancien centre commercial envahi par la végétation. A cause de l'égrégore du lieu, les anciens occupants du centre commercial reviennent les agresser sous la forme de zombies. ».

C'est bien du Millevaux parce que j'utilise les ingrédients de jeu (l'égrégore) et les 4 condiments de base. J'ai rajouté un ingrédient : des zombies.

Ce deuxième pitch n'est pas du Millevaux : « Mélodrame et huis-clos dans une grande maison. Les PJ sont les membres d'une famille en crise qui vont s'affronter. »

L'univers de jeu n'est pas mis en scène et aucun des 4 condiments de base n'est présent.

Ce troisième pitch est du Millevaux, bien qu'il soit un développement du deuxième : « Mélodrame et huis-clos dans un abri antiatomique souterrain. À la surface, la forêt et les horlas sont trop menaçants pour qu'on ose sortir. Les PJ sont les membres d'une famille en crise qui vont s'affronter. L'isolement commence à les rendre fous. On soupçonne une présence invisible dans le bunker. Cet ennemi est-il extérieur ou intérieur ? ».

Les ingrédients du jeu sont plus suggérés que montrés mais ils sont présents. Pour ce qui est des condiments, la survie, la forêt et le post-apocalyptique sont présents en petites quantités. L'horreur est présente complètement. Horreur psychologique car le mélodrame peut tourner à la boucherie ou à la folie. Horreur physique car un horla s'est peut-être glissé dans le bunker. Horreur métaphysique car le horla n'a peut-être pas d'existence tangible, il est peut-être le fruit de l'imagination délirante des PJ. C'est bien du Millevaux alors que le pitch est très différent du premier.

Je change de recette d'une fois sur l'autre pour que mes invités aient toujours envie de passer à table. Bon appétit !

Si je ne devais garder qu'une problématique, ce serait : « Jusqu'où peut-on aller pour survivre ? ». Ce jeu peut servir bien d'autres problématiques mais cette première est toujours présente.

Enfin, je n'oublie jamais la maxime en introduction de ce chapitre. « Rien n'est sacré » : PJ, PNJ, décor, scènes prévues, intrigue... Tout est sacrifiable à l'aune de sa propre survie, qu'on soit un monstre, un héros ou une victime. Je ne cherche à sauver personne. Millevaux finit toujours par tuer toutes mes « chéries ». Je profite intensément de chaque aspect de la fiction car il peut être broyé dans l'instant d'après.

Briefing

En tant que MJ, je décide quand il s'agit d'une situation de stress extrême (qui nécessite d'utiliser les dés) et quels jets de dés sont alors nécessaires. Je décris les conséquences des réussites et des échecs aux jets de dés. Si les joueurs peuvent faire des propositions sur tous ces points, c'est toujours moi qui tranche.

Millevaux est une façon de jouer à Sombre qui encourage le jeu tactique : Je propose aux joueurs l'enjeu ludique de faire survivre leurs personnages dans un environnement hostile. L'histoire et la cohérence de l'univers servent à augmenter le plaisir de la séance mais la démarche de jeu tactique est prioritaire. Je l'ai choisie car les habitants de Millevaux sont tous dans une attitude de survie. Je permets ainsi la meilleure immersion possible dans l'univers. Cette approche tactique renforce aussi l'histoire et l'expérience d'exploration de l'univers.

Sombre est un jeu de rôle traditionnel. Je contrôle l'environnement et les joueurs contrôlent leurs PJ. Mais lors de la préparation, les joueurs peuvent avoir leurs mots à dire sur l'environnement. Je propose 6 degrés de contrôle de l'environnement par les joueurs.

- Si je souhaite favoriser l'exploration, j'en dis le moins possible aux joueurs. Je rappelle les fondamentaux de Sombre. On joue l'horreur comme au cinéma, les PJ sont des victimes. Il s'agit d'un survival horrifique forestier sur les ruines de l'Europe. Je crée leurs personnages et les leur dévoile à la fin du Briefing.
- Si je veux permettre aux joueurs de faire des choix informés tout au long de la séance, je leur en dévoile plus. Je leur lis l'Encyclopédie Minuscule et je réponds à leurs questions. Je considère alors que les PJ peuvent en savoir au moins autant que les joueurs. Pas forcément plus.
- Si je veux impliquer davantage les joueurs dans la création de la fiction, je leur propose de créer eux-mêmes leurs personnages.
- Si je souhaite que les joueurs aient leur mot à dire sur l'environnement, je prépare le scénario avec eux. J'imprime Mener le Jeu, je le lis à haute voix et je marque au fluo les passages qui retiennent l'attention des joueurs. En affirmant leurs préférences lors de la préparation, les joueurs guident les choix de MJ que je prendrai au cours de la séance.
- Si je souhaite donner aux joueurs un large contrôle sur l'environnement lors de la préparation commune, j'utilise la technique du quickshot

élaborée pour Sombre. Je l'aménage pour les spécificités de Millevaux. J'invite et j'aide les joueurs à proposer des éléments cohérents avec l'univers.

- Si je souhaite impliquer les joueurs encore davantage, je leur propose de lire le livre-source. Ils y gagneront en choix informés et en inspiration ce qu'ils y perdront en mystère.

La suite de ce guide vaut quelque soit la part de contrôle de l'environnement par les joueurs. A la nuance près que le « je » peut devenir « je + les joueurs » si je donne aux joueurs leur mot à dire sur l'environnement.

L'intention

La cuisine de ce jeu de rôle est : « On joue du survival forestier post-apocalyptique et horrifique dans l'univers de Millevaux ». Je l'annonce toujours aux joueurs.

J'ai expliqué qu'on pouvait varier les recettes de bien des façons. C'est ce que j'appelle le sous-système du scénario. Je veux que mes joueurs comprennent la recette du scénario. Lors du briefing, j'annonce donc le sous-système du scénario.

Sous-système du scénario

Intitulé du Scénario :

Date :

Lieu :

Joueurs :

Heure début :

Heure fin :

Genre :

Arborescence du scénario (le scénario est-il dirigiste ? Est-ce au contraire un bac à sable ?) :

Structure dramatique (la fiction créée va-t-elle s'apparenter à une tragédie ? Un drame ? Une aventure ? Un récit héroïque ?) :

Rôle du MJ :

Rôle des joueurs :

Pouvoir narratif des joueurs :

Ce que les joueurs sont encouragés à faire :

Ce que les joueurs devraient éviter de faire :

Les PJ

Objectifs

Je détermine un objectif commun au cast des PJ. Que je veuille une coopération ou une compétition au sein du cast, un objectif commun me paraît indispensable pour que les PJ restent groupés. Je fixe généralement un objectif survivaliste : Quête commune de nourriture, d'un abri, fuite d'un danger, quête de ressources, d'un magot, mise en commun des efforts pour s'échapper d'un lieu ou échapper à un Antagoniste... Je peux aussi fixer des objectifs non survivalistes : Enquête sur un meurtre, lutte contre les forces surnaturelles, accomplissement d'un haut fait, pèlerinage mystique ou recherches archéologiques... Mais ces objectifs non survivalistes peuvent être un leurre pour les PJ. En tentant d'accomplir ces objectifs, ils se retrouveront dans des situations survivalistes. Les objectifs personnels des personnages vont bien sûr interférer avec ce schéma commun. Si l'objectif de groupe est souvent défini lors du briefing, il peut être annoncé plus tard dans le scénario ou être complètement occulté... Charge aux PJ de le deviner.

Par exemple, dans mon scénario Les Maîtres du Vieux Château, un cast de PJ prétirés se réunit dans un château autour d'un objectif survivaliste commun : Échapper à une mère Sangleloup déchaînée. Lors de l'Amorce, un PNJ est assassiné. Un nouvel objectif non survivaliste s'impose alors aux PJ : Trouver qui est l'assassin. Un troisième objectif survivaliste est caché aux personnages : Le château est hanté et il faut s'en échapper. Aux PJ de le comprendre en cours de jeu. Pour finir, tous les PJ ont des objectifs personnels (désir de vengeance ou quête de meurtre) qui peuvent prendre le dessus et entraîner le groupe dans la compétition.

Nomades et communautés

Les PJ sont soit les membres d'une communauté ou des nomades.

Les communautés adoptent des stratégies de survie basées sur la féodalité, l'obscurantisme, la superstition et les traditions. Les PJ qui vivent en communauté doivent s'y soumettre ou subir le rejet. Les personnes sont très genrées. Les hommes sont cantonnés au rôle de chasseur ou de patriarche. Les femmes sont mariées de force et forcées à enfanter. Les adolescents sont privés de conseils pour gérer leur puberté ou forcés de se prêter à des rites d'initiation brutaux. Les anciens sont traités comme des bouches inutiles sauf s'ils se démènent pour se rendre indispensables (en devenant chef, guérisseur, chamane). Certaines personnes parviennent à s'extraire de ce carcan si elles ont des moyens

de pression extraordinaires : les chefs de village, les guerriers, les sorciers, les maîtres chanteurs, les personnes taboues.

Si les PJ sont des nomades, ils vivront dans une marginalité farouche, sans repère moral ou culturel. Ce sont eux qui construisent une terre des possibles sur les ruines de la civilisation. Ce sont des rebelles qui auront peine à s'intégrer plus tard dans les communautés peureuses et percluses de traditions qu'on rencontre à Millevaux.

La cruauté des hommes dans cet univers va sans doute révolter les joueurs. A eux de décider si leurs personnages sont soumis à la peur ambiante ou si ils tentent de faire bouger les lignes, quitte à en payer le prix.

Traits et Personnalités

J'émule l'oubli. Sauf exception, tout le cast dispose du Trait Amnésique en invisible, c'est-à-dire que tous les PJ ont le Trait Amnésique mais il n'est pas écrit sur leur feuille de personnage. Si un joueur écrit le Trait Amnésique sur sa feuille, c'est qu'il souffre d'un trouble de la mémoire différent.

Je choisis les Traits et les Personnalités en accord avec les condiments de la partie.

Même dans mes scénarios coopératifs, j'aime installer une tension entre les PJ. Pour cela, je favorise les binômes de PJ avec des Personnalités opposées. Affectueux contre Distant, Discipliné contre Rebelle, Conformiste contre Excentrique, etc.

Condiment	Avantage	Désavantage	Personnalité
Survie	Chanceux Objet	Chétif, Inapte Invalide	Fragile Méthodique Paresseux
Horreur	Ambidextre Endurci Fort Vétéran	Adrénaline limitée Infecté Panique Phobique	Brutal Impulsif Prudent
Forêt	Sommeil Vigile	Hostilité Animale	Désinvolte
Post-Apocalyptique	Pilote Tir	Amnésique Panne	Cynique Distant Égocentrique
Mélodrame	Artiste Faveur Protecteur	Dévoué Ennemi mortel	Affectueux Charmeur Mélancolique Timide
Drame Social	Notable	Code de conduite Redevable	Arrogant Conformiste Discipliné Docile Rebelle
Polar	Contact Irrésistible Lascar	Drogué Fugitif	Irritable Nerveux
Mysticisme	Exorciste	Cauchemars Somnambule	Excentrique Passionné
Sorcellerie	Artefact Medium	Double maléfique Possédé	Rusé

Personnage :

Becquetance

Croûte 1 :

Rations : /6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 :

Demi-litres : /6

Boutanche 2 :

Demi-litres : /6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi :

Description des frusques :

Dans la musette :

Dans les fouilles :

A la ceinture :

Sous les frusques :

Sur un travois :

Personnage :

Mémoire

Amis / Ennemis :

Lieux visités / fantasmés :

Convictions / Illusions :

Quêtes / Chimères :

Rencontre avec Horlas / Cauchemars :

DEAD ZONE MÉMORIELLE

Bribes de souvenirs :

Spéculations :

Flachebacques :

Feuille de Matériel & Mémoire :

Tout ce qui est dit dans Sombre sur la création d'un PJ est valable à Millevaux. Mais j'utilise une aide de jeu supplémentaire : La double feuille Matériel & Mémoire, présentée ci-avant.

Cette feuille est téléchargeable sur : http://outsider.rolepod.net/millevaux/millevaux-sombre/

Si les joueurs créent eux-mêmes leurs personnages, ils peuvent aussi remplir leur feuille M & M puis je la valide (Civilisation).

Millevaux est un jeu survivaliste. La pénurie crée du jeu. Le joueur doit gérer 6 pénuries pour son personnage : corps, esprit, becquetance, eau, matos et mémoire.

Feuille de matériel :

Si je choisis de jouer avec la feuille « Becquetance + Matos », les PJ ne peuvent rien posséder qui ne soit écrit sur leur feuille (hormis certaines exceptions techniques telles qu'avec les Traits Artefact et Objet).

Au sujet de la partie « Becquetance » je rappelle la règle d'Attrition : un PJ doit consommer deux rations et deux demi-litres de liquide par jour. A la fin de la journée, il coche un cercle de Corps par ration ou demi-litre manqué.

Termes techniques : *Grisbi* est l'argot pour argent, *frusques* pour vêtements, *fouilles* pour poches. Un travois est un portant plat de bois avec deux poignées. Il est tracté par un homme ou un chien.

Feuille de mémoire :

L'oubli est un ingrédient important de l'univers de Millevaux. L'amnésie crée du jeu. Quand je joue avec la feuille « Mémoire », les PJ ne se rappellent rien au-delà de la dead zone mémorielle, hormis ce qui est écrit sur leur feuille « Mémoire ». Qui peut d'ailleurs être un faux souvenir.

J'utilise régulièrement la routine du **post-it Flachebacque**. Chaque joueur dispose d'un post-it Flachebacque qui lui permet de donner un flash-back à son PJ à tout moment. L'oubli disparaît un instant et le personnage a accès un souvenir vieux de plus de trois ans. Le joueur décrit brièvement le souvenir, je valide et complète pour intégrer le flash-back dans sa narration et pourquoi pas introduire un effet horrifique. Pour construire le souvenir, le joueur peut s'appuyer sur la section « Dead Zone Mémorielle » de sa Feuille de Mémoire. Il décrit la situation de départ de son souvenir : Un instantané de son passé. Dans quelle position est le personnage dans ce souvenir ? Quel est le décor ? Je me charge de dire ce qui se passe à partir de cet instantané.

« Je suis dans une grande maison. Je suis couvert de sang et porte un long couteau. »

« Je suis enfoncé dans un marais jusqu'aux coudes. Mon pire ennemi est à mes côtés. Alors que je ne pensais pas l'avoir jamais rencontré avant ces derniers jours. »

« Je suis dans une clairière, entièrement nu. Il y a des pierres disposées de façon symbolique. Je suis en train de boire une potion au goût infect. »

Le joueur peut utiliser son **post-it Flachebacque** pour plusieurs raisons. Obtenir une information sur son passé en remontant à un endroit précis ; obtenir une position avantageuse dans le présent en inventant un indice ou des compétences acquis dans le passé ; obtenir du pouvoir narratif en inventant un détail qui n'était pas prévu par le MJ ; se donner du frisson en explorant les zones les plus

obscures de son passé. Si je n'ai pas de post-it sous la main, je peux considérer Flachebacque comme un Trait gratuit et le faire inscrire sur les feuilles de personnage.

Feuille de Matériel & Mémoire, variations :

Il m’arrive de jouer sans la feuille « Becquetance + Matos » et/ou sans la feuille « Mémoire », notamment quand je fais des séances courtes où elles n’ont pas d’importance.

On comprend mieux comment fonctionne la feuille M&M avec un exemple. Voici la feuille de Laika, un PJ prétiré pour le scénario *Mildiou* .

LAIKA

Becquetance

		Rations
Croûte 1 :	Plantes séchées	○○○●●●
Croûte 2 :	Ragondin bouilli	○○○○●●
Croûte 3 :		

		Demi-litres
Boutanche 1 :	Gourde d'eau	○○○●●●
Boutanche 2 :	Alcool à brûler	○○●●●●
Boutanche 3 :		

Matos

Grisbi : 0

Description des frusques : Une robe en toile de jute ornementée du mieux que j'ai pu, avec des boutons de couleur et des capsules.

Dans la musette : Quelques pierres, au cas où. Un hameçon et du fil de pêche. De la ficelle. Mes vivres. Des fleurs séchées que m'avait offertes Oleg.

Dans les fouilles : Un poignard en silex. Une petite poupée de chiffon.

A la ceinture : Des cuillers, une fourchette, un chiffon, un porte-clefs et un décapsuleur.

Sous les frusques : Ma virginité.

Sur un travois : Du linge de rechange, un sac de couchage, une corde de chanvre.

LAIKA

« Il faut savoir se battre jusqu'à la mort pour conserver sa dignité »

Je suis née à Liviv. J'y mourrai probablement. Ce n'est pas le paradis mais l'enfer doit être pire que ça. Je me sens différente des autres villageois. Ils sont résignés, ramollis par le travail. Ils n'ont pas de rêve. Pas d'idéal. Pas même d'honneur. Ils triment juste tout le jour, sans se poser de question. Je ne suis pas fainéante, le labeur est le prix du pain. Mais je veux voir au delà. Cet au delà, que les natifs ne peuvent pas m'apporter. Quand Oleg est arrivé au village, il était rompu par les combats passés. Ce mutant avait le visage le plus laid du monde. Mais j'ai aussi vu sa grandeur intérieure. C'est un homme courageux. S'il a laissé derrière lui son ancienne vie de guerrier, c'est par sagesse, non par lâcheté. Je vais l'épouser. Il est d'accord. Tout le monde, à commencer par mes parents, s'opposent à cette union. Je ne les écouterai pas. Je suis cette terre pour tracer ma propre voie et non pour suivre celle des moutons, aussi bien intentionnés soient-ils.

Mémoire

Amis / Ennemis : Je veux être l'amie des personnes nobles de cœur. Pour l'instant, seul Oleg a mérité ma confiance totale.

Lieux visités / fantasmés : Je suis juste allée quelques fois à Kersev. Je ne comprends pas pourquoi il y a une telle méfiance entre nos deux villages si semblables.

Convictions / Illusions : Je suis amoureuse d'Oleg pour la vie. C'est tout ce qui compte.

Quêtes / Chimères : Réussir à vivre en paix avec Oleg.

Rencontre avec Horlas / Cauchemars : Les anciens radotent toujours les mêmes sornettes à propos des esprits de la forêt.

DEAD ZONE MÉMORIELLE

Bribes de souvenirs Une enfance heureuse. Puis une vie d'adulte triste et chargée de responsabilités.

Spéculations : Parmi tout ce que j'ai oublié, rien qui ne vaille la peine. L'avenir est plus important.

Flachebacques : Cette poupée en chiffon... J'ai dû la protéger contre des mauvais garçons.

Les PNJ

Je présente un univers dynamique. Aucune situation n’est figée. Ce livre et les suppléments mentionnent des changements en cours. Les PJ vont pouvoir y assister et y participer. Par exemple, je ne dis pas « Les horlas dominent le monde » mais « Les horlas n’ont jamais été si nombreux et puissants. Ils œuvrent à dominer le monde. Les humains ont trois attitudes possibles à leurs égard : ils les ignorent, les aident ou les combattent. ». Ce dynamisme est important dans le cadre d'un jeu de rôle.

Ceci est valable pour tout ce que j’écris au sujet de Millevaux.

Les PNJ sont gérés comme à Sombre. Ils peuvent être des humains, Gnomes compris (Civilisation), des horlas (Surnaturel), d’autres êtres sentients (Surnaturel) mais aussi des animaux (Écosystème). Certains seront des Antagonistes.

Concernant les Antagonistes, j'ai un faible pour les êtres issus des mythes et légendes, incarnés dans Millevaux à cause de l'égrégore. Un ogre qui dévore des jeunes filles, un troll vivant sous les ponts ou un chevalier noir tuant tous ceux qui franchissent son territoire, sont des exemples possibles. Peut-être étaient-ce des humains que l'égrégore a déformés ou encore des horlas nés sous cette forme légendaire.

Tous mes Antagonistes ne sont pas des produits de l'égrégore. Brigands, prédateurs, horlas à l'aspect indicible, sorciers ou créatures font aussi très bien l'affaire.

Décor

Je choisis une contrée de l’Europe ou du pourtour méditerranéen (Atlas). J’imagine ce qu’il a pu en advenir dans le futur post-apocalyptique de Millevaux.

Ensuite je zoome sur les zones que peuvent explorer les PJ. Je veille à ce que mes décors rappellent le contexte post-apocalyptique. Un cimetière de voitures géant, des faîtes de maison qui sortent de la terre, un haut-parleur dans un arbre qui passe des tubes de Radio Nostalgie.

Je varie les décors forestiers au maximum. Souvent, je me focalise sur l'invention d'un arbre particulier. L'arbre est doté de dents. Ou il pousse sur un gigantesque monticule d'ordures. Ou encore des centaines de grosses larves pendent à ses branches nues. Quand je suis en verve, j'imagine des microcosmes forestiers entiers. Une forêt de champignons géants, une forêt entièrement calcinée, une forêt dont le vent dans les feuilles colporte les plaintes des morts.

Amorce

Je pose une situation survivaliste et un dilemme.

Exemples :

- Les PJ sont en sécurité dans un village mais les ressources viennent à manquer (scénario Mildiou).
- Les PJ sont des nomades et acceptent un travail commun qui les amène vers une destination inconnue (scénario Rouge)
- Les PJ sont traqués par des Antagonistes ou doivent défendre des PNJ contre des Antagonistes (scénario Mercenaires)

Dans toutes ces amorces, un statu quo est brisé, un mouvement s’enclenche.

Scènes intermédiaires

Elles permettent de mettre en scène :

- La pénurie : la nourriture, l'eau, les habits, les armes, le matériel, l'accès aux soins. Tout vient à manquer et pousse les PJ dans leurs derniers retranchements.
- L'inconnu : Les personnages sont des ignares amnésiques dans un monde obscurantiste. Tout reste à découvrir en dehors de leur très petit microcosme. Et tous ces mystères sont terrifiants.
- L'environnement (Écosystème) et tout le danger qu'il représente : Scènes de chasse, bivouac, exploration, pièges végétaux, maladies, attaque de prédateurs, aléas climatiques, franchissement d'obstacles naturels.
- L'interaction avec les PNJ : Rencontres en forêt, imprégnées de méfiance et de violence.
- La compétition entre PJ : La méfiance peut éclater au sein même du groupe de PJ, dégénérant en trahison ou en combat.
- Le surnaturel (Surnaturel) : La superstition est la principale façon de percevoir le monde. L'emprise imprègne les êtres et les choses. L'égrégore mène le monde à la folie et transforme peu à peu son apparence.

Tous ces aspects créent du jeu. S'ils ne sont pas forcément représentés dans le pitch du scénario, ils méritent d'être abordés dans le cadre des scènes intermédiaires.

Une dispute pour une ration ou un quiproquo avec un inconnu dégénère dans le sang : C'est le genre d'imprévu qui peut marquer les esprits encore plus que la fiction globale de la séance. Je suis à l'affût de tels imprévus et tends à les favoriser.

J'applique ma maxime : Rien n'est sacré. À Sombre comme à Millevaux, les PJ peuvent mourir à tout moment, avant le climax. Je dois pouvoir fournir des PJ de rechange si je veux poursuivre le scénario.

Les moments de danger et de survie peuvent alterner avec des phases plus calmes. Je peux consacrer des scènes intermédiaires à l'enquête, à l'intrigue, à la sorcellerie... Suivant les condiments que j'ai prévus.

Climax

Une situation de survie atteint son paroxysme. Affrontement avec un Antagoniste, catastrophe naturelle, épidémie. Ce peut être aussi un bouleversement de la société millevalienne. Révélation évangéliste, soulèvement politique. Attaque de pillards, guerre. Apothéose mystique, rencontre avec une Déité Horla. Ou une révélation sur le passé de Millevaux ou sur l'Extérieur. Tout cela peut coûter la vie ou la raison des PJ. Ou les laisser mutilés à jamais.

Il peut enfin s'agir d'un nouveau départ, amorçant le scénario suivant. Reconfiguration du groupe, installation dans un nouveau refuge, départ vers une nouvelle destination, prestigieuse prise de guerre, épiphanie mystique, découverte d'un but au-delà de la survie, idée innovante pour lutter contre l'emprise.

Feedback

A la fin d'une séance, j'écoute les impressions des joueurs. Je leur demande leurs attentes pour la suite. Je suis attentif à leur ressenti concernant l'aspect survivaliste du jeu. Je vérifie qu'il est bien dosé à leurs yeux. Si la létalité du système les a choqués, je leur rappelle les fondamentaux de Sombre.

Je leur demande les projets de leurs PJ pour la suite. Quels points ont attiré leur attention ? Si leurs PJ sont morts ou qu'ils s'en sont lassés, quel style veulent-ils pour leurs nouveaux PJ ?

Il me sera plus facile d'écrire ou d'improviser la prochaine séance à partir de ces éléments.

Expérience

Si je joue en campagne, les joueurs peuvent conserver le même PJ d'un scénario sur l'autre. J'applique la procédure de Sombre en leur permettant de décocher tous leurs cercles de Corps et d'Adrénaline. Les Traits à usage unique sont réamorcés. J'octroie aussi une récompense aux joueurs en fonction de l'attitude de leur PJ durant le scénario. Je procède ainsi parce que Millevaux interroge la solidarité des hommes dans des situations survivalistes.

- Si le PJ a coopéré avec le cast et le supporting cast, le joueur peut changer son Avantage.
- Si le PJ a coopéré avec le cast mais a trahi le supporting cast, le joueur peut changer sa Personnalité.
- Si le PJ a trahi le cast, le joueur peut changer son Désavantage.

Le son de Millevaux

Je mène en musique. La sonorisation des parties de jeu de rôle est un de mes sujets de prédilections. J'ai même écrit un livre dessus, Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres. Je m'épancherai sur la bande sonore de Millevaux dans un supplément. Mais je vous confie déjà une liste de mes albums préférés pour sonoriser les ténèbres et l'épaisseur de la forêt. Les titres précédés d'un astérisque sont chroniqués en détail dans Musiques Sombres pour Jeux de Rôles Sombres.

	Groupe	Album	Genre
*	Amen-Ra	Mass III	post-hardcore
	Autopsy	Mental Funeral	death metal sale
*	Bloody Panda	Summon	drone liturgique
*	Blut Aus Nord	Mort	post-black metal
	Buried at Sea	Ghost	drone sludgecore
*	Current 93	Thunder Perfect Mind	dark folk
*	Diamanda Galas	Divine Punishment	sorcellerie gothique
*	Earth	Special Low Frequency Version	drone primal
*	Electric Wizard	We Live	stoner metal
*	Emmitremmus	Nuclearization	dark ambient
*	Emperor	In the Nightside Eclipse	black metal
*	Empyrium	Weiland	dark folk
	Eyehategod	Dopesick	sludgecore
	Fall of Efrafa	Owsla	post-hardcore
*	G-Nox	Ventre	drone intestin
*	Grief	Come to Grief	sludgecore
	Harvestman	Lashing the Rye	Post-americana
*	Im Dunkeln	Den Hellige Skogs Hemmeligheter	black metal atmosphérique
*	Monarch !	Dead Men Tell No Tales	drone de sorcière
	Monno	Ghost	drone dark ambient
	Nadja	Truth Becomes Death	drone extatique
*	Neil Young	Bande Originale du film Dead Man	post-americana
*	Nordvargr	Pyrrhula	dark ambient cavernicole
*	Om	God is Good	drone dub oriental
*	Scorn	Refuse ; Starts Fires	dubstep des marais
*	Sophia	Deconstruction of the World	dark ambient
*	SunnO)))	Black One	drone black metal
*	Tom Waits	The Black Rider	dark blues
*	Ulver	Kveldssanger	dark folk
*	Westwind	Tourmente II	dark ambient

Les choix informés

Millevaux est une façon de jouer à Sombre qui encourage la tactique, en proposant aux joueurs le défi de faire survivre leurs personnages à une adversité démesurée.

Pour cela et pour les autres jeux de rôles où il m'arrive de jouer de façon tactique, j'ai des envies spécifiques.

Lors des scènes d'actions, je tiens à ce que les joueurs puissent faire des choix informés. Si je leur propose un défi, je veux aussi leur donner les moyens de le relever en leur annonçant les conséquences possibles de leurs choix. Par exemple, dans le scénario *PünxXx Ov Wilderness*, je précise qu'il faudra faire un jet de Corps pour monter dans l'arbre en situation de stress extrême et je rappelle que si Maman pose son bébé au sol, le Pitbull Blanc le dévorera d'un seul coup au Tour suivant sans avoir besoin de jeter un dé.

Les joueurs décident de leur prochaine action en fonction des contraintes liées à leurs personnages et en fonction des conséquences possibles de leurs choix. Il reste toujours une incertitude liée aux dés et aux omissions que j'ai pu faire. Mais ce sont des choix informés. Je pense que les joueurs acceptent mieux le défi de la survie de leur personnage si j'applique cette politique de choix informés.

La routine des Marelles

C'est cette politique de choix informés qui m'a fait inventer la routine des Marelles. Avec cette technique, je peux visualiser les scènes d'action dans l'espace en m'assurant que les joueurs auront un référentiel commun et pourront faire des choix informés.

Ce qui existe en jeu de rôle

On peut se limiter à décrire le lieu de l'action sans support visuel. Si l'on veut s'assurer que les joueurs aient les meilleures informations pour prendre des choix tactiques informés, ça me paraît défaillant. Les joueurs peuvent avoir une idée complètement différente des dimensions d'un lieu ou des objets qui la composent, oublier l'existence de tel élément et les positions des différents personnages.

Pour pallier à ces défauts, on a classiquement recours à un plan pour visualiser le lieu et des pions pour visualiser les personnages. C'est déjà mieux mais cela pose d'autres problèmes. Si on utilise un plan du commerce, il peut nuire à l'immersion s'il ne correspond pas parfaitement à la situation décrite. Si je dessine un plan à main levée, je peux aussi faire un dessin très moche ou faire des erreurs de proportions, comme représenter une voiture aussi grosse qu'un immeuble. Ceci va aussi nuire à l'immersion. Surtout, le plan montre ses limites quand on veut visualiser les trois dimensions. Or, j'adore visualiser les choses en trois dimensions.

Imaginons une situation simple. Une rue, une maison au bord de la rue. Une entrée de cave derrière la maison. Que se passe-t-il si un personnage monte sur le toit, un autre entre dans la maison et un troisième entre dans la cave ? Que ce passe-t-il si les joueurs veulent zoomer ou dézoomer sur la scène ? Et si un personnage monte à un lampadaire ou se cache dans une poubelle ? Les deux éléments n'étaient pas sur le plan mais un joueur a suggéré leur probable existence et je l'ai validée. Et si un personnage traverse la rue en voiture ? A cela je vais rajouter les problèmes des distances. Quelle est l'échelle du plan ? Y a-t-il un quadrillage pour se repérer ou faut-il utiliser une règle ? A quelle vitesse se déplacent les personnages ? Une situation très simple devient difficile à gérer avec un plan. Conséquence : les joueurs autour de la table n'ont plus de référentiel commun, la confusion s'installe, les joueurs ne peuvent plus faire de choix informés.

Les particularités de Sombre

- On ne se préoccupe de visualiser les scènes d'action dans l'espace que si on est en situation de stress extrême.
- Un personnage peut déclarer plusieurs types d’action : gêner, attaquer, fuir, action spéciale.
- Les déplacements des personnages sont gérés à la louche. C'est écrit texto dans le livre de base.
- Les PNJ sont représentés par leurs feuilles de personnage. Les PNJ sont représentés par des cartes de PNJ, de 6 cm par 8.5 cm.
- Si les personnages veulent survivre, ils auront tout intérêt à fuir la scène d'action. L'espace en dehors de la scène d'action est donc souvent aussi important que celui à l'intérieur de la scène d'action.

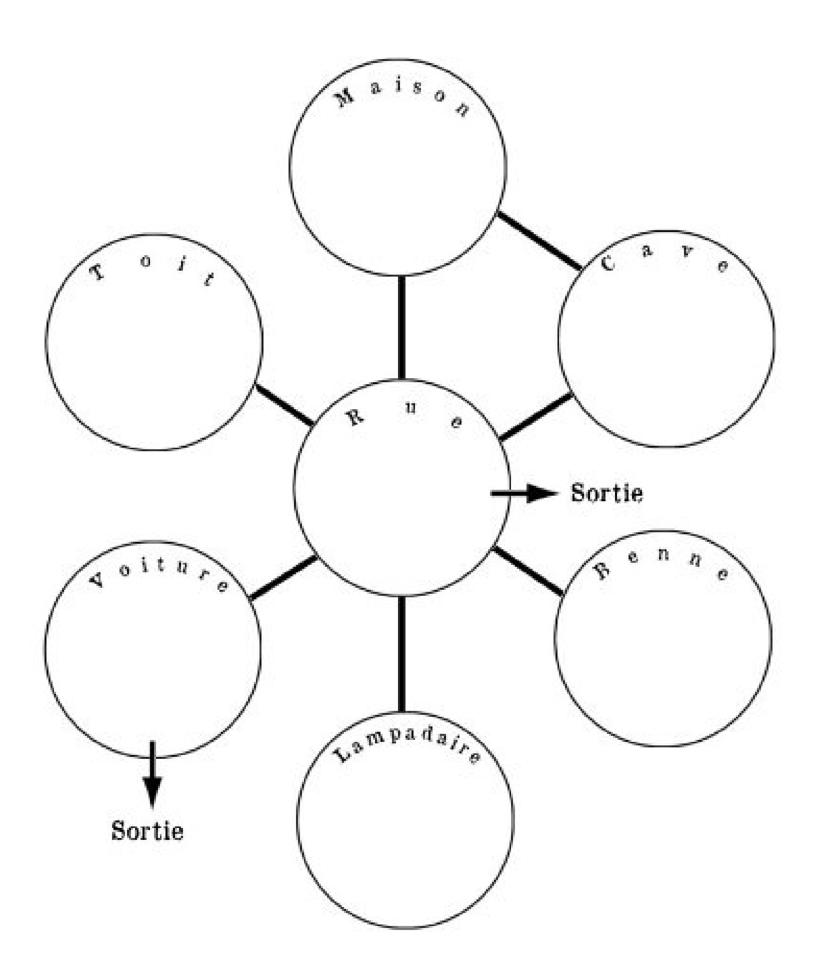
Les particularités de Millevaux

- L'oralité ne me suffit pas pour faire visualiser une scène d'action dans l'espace. Les descriptions me servent à décrire un environnement oppressant, opaque, obscur. Pas à donner les mensurations et les caractéristiques d'éléments abstraits.
- Les plans me conviennent rarement. Allez dessiner un plan de forêt ! De surcroît, je n'ai pas besoin de distances précises. Je ne gère pas les déplacements en mètres mais en Actions, en distance que peut franchir un personnage pendant un Tour. Je veux surtout savoir le point qu'il peut atteindre à la fin du Tour. A ce titre, je décrète que sauf mention contraire, tous les personnages ont la même capacité de déplacement (mobilité, vitesse) en situation de stress extrême.
- Pour les scènes d'action, je représente les PNJ par leurs cartes de PNJ (qui font alors office de pion sur lequel on note l'état de santé du PNJ). Je représente aussi les PJ par des cartes de PNJ. A la différence que je ne renseigne pas leur état de santé sur la carte, laissant ce rôle à la feuille de personnage.

Comment les Marelles résolvent mon problème

Les Marelles sont des ronds de 13 cm de diamètre que je découpe dans du carton. J'écris au crayon de papier sur un bord intérieur de chaque marelle l'endroit qu'elle symbolise. Je prévois une dizaine de Marelles vierges et un crayon de papier pour ma séance.

Reprenons l'exemple de la scène d'action avec une rue et une maison.



D'abord, je crée une Marelle pour désigner la Rue. J'écris « Rue » au crayon de papier sur le bord intérieur du rond. Je place sur cette marelle toutes les cartes des personnages qui sont présents dans la Rue.

Pourquoi ai-je fait une Marelle pour la Rue ? Parce que j'ai décrété que tous les personnages dans la Rue étaient en situation de corps-à-corps.

Je rajoute une Marelle pour l'intérieur de la Maison. Je la place à côté de la Marelle Rue et précise aux joueurs que ces deux Marelles sont adjacentes. Cela signifie que si un personnage déclare un déplacement vers l'intérieur de la Maison, il y sera à la fin du Tour.

Un joueur me demande s'il peut entrer dans la porte de cave derrière la maison. Je rajoute une Marelle Cave, je la place à côté de la Rue et de la Maison (on peut aussi passer dans la Cave par là).

Un joueur me demande s'il peut monter sur le toit. Je rajoute une Marelle Toit, je la place à côté de la Rue. Je déclare qu'elle n'est adjacente qu'avec la Rue. J'annonce qu'il faut réussir un jet de Corps pour monter sur le Toit. S'il est raté, on tombe du Toit et on coche trois cercles de Corps. Mon joueur n'est pas

d'humeur aventureuse et décide plutôt que son personnage se cache dans une benne à ordures dont il suppose l'existence. Je valide. Je crée une Marelle Benne à ordure à côté de la Rue.

Un personnage arrive à bord d'une voiture qui roule au ralenti. Je crée une marelle Voiture et je place sa carte de personnage dessus. Je place la Marelle à côté de la Rue, de la Maison et de la Benne à Ordures.

Je peux rajouter des Marelles pour toutes les manœuvres des personnages. La seule zone qui n'est pas représentée, c'est la zone de fuite. Je précise en revanche qu'on peut fuir la zone en réussissant une action de fuite depuis la Marelle Rue, Voiture ou Maison. Il faut faire un jet de Corps s'il s'agit de conduire la voiture. Pour fuir depuis la Rue ou la Maison, je ne demanderai un jet de Corps que si le personnage a été attaqué par un autre personnage le Tour d'avant.

Pour récapituler

Les Marelles me permettent de zoomer ou de dé-zoomer à volonté et de gérer les trois dimensions en me concentrant sur les objets nécessaires aux choix tactiques informés.

Si un personnage déclare un déplacement vers une Marelle adjacente (gêne, attaque, fuite ou autre déplacement), il y parvient au cours du Tour et peut faire l'Action associée (gêner, attaquer). J'y déplace alors sa carte de personnage. Un personnage, peut aussi déclarer une gêne ou une attaque ciblant un autre personnage à l'intérieur de la même Marelle.

Pour fuir la scène de l'action, il faut réussir une fuite à partir des Marelles que j'ai désignées comme étant des points de sortie.

On peut tirer sur une cible présente dans une même Marelle, une Marelle adjacente et une Marelle adjacente avec une Marelle adjacente. Sauf cas particulier en fonction du terrain. Dans mon exemple, la Cave est adjacente à la Rue adjacente au Toit mais je ne permettrai pas qu'on tire depuis le Toit sur un personnage dans la Cave.

Je propose un exemple visuel dans le scénario *PünxXx Ov Wilderness* qui suit. L'amorce de ce scénario s'appuie sur la routine des Marelles.

Les Marelles me permettent de visualiser des scènes d'action de façon fluide et précise, quelque soit le nombre de personnages impliqués ou la complexité des lieux. Elles fournissent un référentiel commun aux joueurs et permettent de faire des choix informés.

C'est donc mon fer de lance pour favoriser la tactique en jouant à Sombre ou à

d'autres jeux de rôles.

Ressources Millevaux

Suivi éditorial, feuille matériel M&M, Écran et jingle musical (par KLVER) : http://outsider.rolepod.net/millevaux/millevaux-sombre/

Le forum de www.terresetranges.net propose des ressources sur Millevaux. Si vous avez envie d'échanger sur le jeu, c'est également le meilleur média pour me contacter ou contacter la communauté.

Cf. Rubrique : Autour de Sombre / Millevaux / Millevaux Sombre, le Livre Source.

Vous y retrouverez également tous mes comptes-rendus de partie (une soixantaine à ce jour). Ils restent le meilleur éclairage possible.

Cf. Rubrique : Autour de Sombre / Millevaux / [Millevaux Sombre] Comptes-rendus.

Je vous invite également à poster vos propres comptes-rendus de partie sur ce forum ! Je les lirai et les commenterai avec intérêt.

Un dernier film pour la route

Une technique simple pour improviser un scénario de Millevaux : Je prends un film d'horreur au hasard dans ma DVDthèque et je l'adapte dans un contexte forestier post-apocalyptique. *La Nuit des Morts-Vivants*, *Les Autres* ou *13 Tzameti* ne méritent-ils pas une adaptation avec des arbres et des horlas ?

LA FORET AUX MILLE SERINGUES

Scénario construit selon la méthode du chapitre Mener le Jeu.

Pitch

Une bande de malfrats tabasse un bookmaker qui leur doit du fric. A défaut de pouvoir les rembourser, il leur confie le plan de la Forêt aux Mille Seringues. En son centre, un prodigieux stock d'héroïne datant de l'Age d'Or y serait planqué. La revente de ce magot les mettrait définitivement à l’abri du besoin.

Ingrédients : Horlas, Égrégore

Condiments : Survie, Horreur, Forêt, Post-apocalyptique + Polar

Briefing

Je lis aux joueurs l'Encyclopédie Minuscule et leur propose de créer eux-mêmes leurs personnages. Je leur annonce qu'on va jouer un Reservoir Dogs rencontre Le Festin Nu dans la forêt. Je cache aux joueurs que j'ai prévu de la survie forestière et une lutte contre un Antagoniste, le Singe Mugwump.

Les PJ ont asticoté un gars qui leur devait du fric. En guise de remboursement, il leur a révélé l'emplacement de la forêt aux mille seringues. Un prodigieux stock d'héroïne y serait dissimulé depuis l'Age d'Or.

Les PJ

Je propose aux joueurs de créer des malfrats post-apocalyptiques. Leur objectif de groupe est de mettre la main sur un légendaire stock d'héroïne. Je leur donne à tous l'Avantage Tir gratuit et leur permet d'avoir chacun une arme à feu avec 5 munitions. Elles ne leur serviront qu'à se faire mal entre eux. Je leur suggère de prendre des Traits typés tels que Lascar, Endurci, Drogué, Fugitif.

Comme je veux de la compétition, je donne à chacun un petit papier « Ton objectif personnel est de récupérer toute la came pour toi tout seul. Prends un air détaché et avale ce papier. ».

Les PNJ

Singe Mugwump

Horla-junkie

PNJ 15

Un immense singe paresseux qui s'accroche aux arbres à seringues. Il s'attaque aux PJ isolés. Il leur ouvre le crâne avec ses griffes et aspire leur cerveau pour se droguer.

Discrétion.

Peut faire une embuscade sans que les PJ puissent tenter un jet de Corps pour le remarquer.

Invulnérable aux armes à feu.

Décor

La forêt aux milles seringues a poussé sur un ancien squat de drogués. Quelques ruines taguées émergent du sol. La souffrance des drogués du passé et la présence même du stock d'héroïne ont généré beaucoup d'égrégore. Ce qui a transformé le lieu en enfer narcotique.

Des seringues infectées pendant aux branches des arbres. Des plantes dégagent des fumées narcotiques, certains fruits ont les mêmes effets que le crack, des scolopendres infligent des morsures gorgées de LSD. Des fossés garnis de seringues aiguisées font de la zone un piège mortel.

Le stock d'héroïne est dans les ruines d'un chantier, planqué à l'intérieur d'une grue délabrée.

Amorce

Les PJ entrent en camionnette dans la forêt. La camionnette roule sur un buisson de seringues. Deux pneus crevés. Il va falloir continuer à pied. La nuit tombe. Plus tôt que prévu. Il se passe quelque chose de pas net.

Scènes intermédiaires

Exploration de la forêt et lutte contre ses dangers surnaturels.

L'ambiance entre les PJ s'envenime à cause de leur rivalité secrète. Au besoin, j'en rajoute en plaçant des indices de trahison générés par l'égrégore ou en utilisant leurs Désavantages pour les forcer à commettre de véritables actes de trahison.

Climax

Arrivée au chantier. Combat avec le Singe Mugwump. La découverte du stock d'héroïne fait cocher quatre cercles d'Esprit. Ce qui oblige tout le monde à changer de phase de personnalité et fait probablement dégénérer la situation en guerre ouverte entre les PJ.

Feedback

Je félicite les joueurs pour leur excellent roleplay de malfrats puis recueille leurs impressions. Je leur demande s'ils veulent conserver leurs éventuels PJ survivants pour une nouvelle séance. Peut-être ont-ils envie de poser quelques questions au gars qui les a menés dans cette forêt maudite... Ou peut-être vont-ils se lancer dans la périlleuse opération de refourguer toute cette came !

J'ai fait jouer ce scénario en convention avec trois joueurs en une demi-heure.

Le cast des PJ

Giorg, proxénète rusé

Objet, Drogué

Bloody, arnaqueuse charmeuse

Lascar, Phobique (seringues...)

Shärk, bourreau excentrique

Fort, Code de conduite (personne ne doit fuir)

Amorce

Les PJ débarquent en camionnette à l'entrée de la forêt. Deux pneus crevés à cause des seringues qui dépassent du sol. Un fossé garni de seringues géantes leur bouche le passage. Ils attrapent un clochard qui récolte des scolopendres-LSD dans des sacs poubelles et le balancent dans le fossé. Ils franchissent le fossé en marchant sur son cadavre. Giorg, Drogué notoire, fait une belle récolte dans un arbre à cannabis.

Climax

Les PJ débarquent dans le chantier au centre de la forêt et commencent à fouiller. Quand Bloody tombe sur la came, Giorg déclare les hostilités. Gunfight auquel vient se joindre un Truand (PNJ 8) qui lui aussi veut le pactole. Shärk tombe dans une fosse à seringues et se fait becqueter le cerveau par le Singe Mugwump, qui s'intéresse ensuite aux deux autres. Giorg tue Bloody et le Singe Mugwump achève le Truand et Giorg. Un beau Total Party Kill !

Sombre zéro

Ce scénario court et trash se prête bien à une conversion sous *Sombre zéro*, une variante minimaliste de *Sombre* présentée dans le N°2 du fanzine *Sombre*. Avec *Sombre zéro*, les personnages ont trois points de vie... Rien de tel pour mettre la

pression !

PÜNxXx Ov WILDERNESS

Un survival familial court avec des punks a chiens

INTRODUCTION

Voici un scénario de découverte de Millevaux. Il propose aux joueurs le défi de faire survivre leurs personnages dans une situation cauchemardesque. Il présente les fondamentaux de l'univers sans trop en révéler d'un coup.

C'est un survival court en trois scènes. Une amorce in media res les mettra tout de suite dans le bain. Menée tambour battant, elle constitue le temps fort du scénario. Elle peut d'ailleurs se suffire à elle-même. Ce one-shot propose des fins très ouvertes. On peut utiliser les personnages survivants pour lancer une campagne.

Descriptif

Un scénario pour 1 à 6 joueurs, Millevaux an 2400, Auvergne (Les Morts-Plateaux), de 1h30 (briefing + amorce) à 4h (scénario entier).

Ingrédients : Ecosystème, Egrégore, Sorcellerie.

Condiments : Survie, Horreur, Forêt, Post-apocalyptique + Mélo familial

Références

Le Projet Blair Witch de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez.

Taxi Driver de Martin Scorsese.

Pitch

Un survival familial court avec des punks à chiens !

ENCYCLOPEDIE PUNKUSCULE

Auvergne

Contrée des Terres Franques (ancienne France) très vallonnée. La forêt y est très dense, les communautés très rares. La seule ville est Noirmont-Ferrant, une garnison gérée par un paramilitaire, le Colonel Boutefeu. Au sud de cette ville, les Morts-Plateaux. Une région isolée, hantée. Les seules communautés sont le village de la famille des PJ et la tribu des punks à chiens. Ils vivent dans l'ignorance l'un de l'autre.

Choc en retour

Un sort n'est jamais perdu. Si un envoûtement échoue ou que la cible a une volonté ou une foi trop forte, le sort retourne à son lanceur. Les sorciers expérimentés pratiquent une « triangulaire ». Ils associent une troisième cible (animal, végétal, humain) qui fera office de « prise de terre » et absorbera le choc en retour. On parle de « triangulaire involontaire » quand une triangulaire opère sans volonté expresse de l'envoûteur, si une troisième cible inopinée se trouve dans le circuit de circulation de l'égrégore du sort.

Égrégore

L'influence de Shub-Niggurath se matérialise par un corpuscule (l'emprise) et une onde (l'égrégore). Si l'emprise n'est que matière brute, l'égrégore est la rémanence d'émotions humaines fortes et influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Familier

Créature canine efflanquée, noire à poil ras, de la taille et de la corpulence d'un pinscher nain. Un Familier est dépourvu de cou et de tête. Il se nourrit d'égrégore et raffole en particulier de l'égrégore accumulée autour des sorciers ou des sortilèges. Les Familiers sont les petits des Noctohyènes. Leur tête ne pousse qu'à l'âge adulte.

Noctohyène :

C'est un mammifère à peau noire, élastique et imberbe. Une Noctohyène a un corps gracile, quatre pattes très longues avec une articulation supplémentaire. Sa tête rappelle vaguement celle d'un chien. Son museau forme un long tube élastique. C'est un charognard. Elle ne s'en prend à des proies vivantes si elle est vraiment affamée ou qu'elle a été dressée à le faire. Sa mâchoire tubulaire aspire

la chair des cadavres et broie les os avec ses dents plates et la force de succion.

Sorcellerie :

La sorcellerie est l’art de manipuler l'emprise et l’égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d’un apprentissage. Un sorcier n’est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l’égrégore le manipulent en retour, altérant aussi bien son corps que son esprit.

Sorcellerie innée :

Il arrive qu'un sorcier ignorant son don envoûte des gens par mégarde. Il lui suffit d'avoir une mauvaise pensée contre eux et la personne tombe inexplicablement malade. On parle aussi de sorcellerie innée quand un sorcier découvre son don sans avoir été initié par un maître et improvise ses propres rituels.

ARBRE DES POSSIBLES

C’est l’histoire du village de Puymurol. La matrone qui dirige Puymurol veille à ce que règne une morale stricte, garante à ses yeux de la survie de la communauté. Or, nous nous intéressons au destin d’une famille à problèmes dans ce village. Maman ne s’intéresse qu’à son bébé, Papa est rempli d’amertume depuis qu’il se sait la cible d’un envoûtement, Fiston est trop compatissant pour bien remplir son rôle de chasseur, Fistonne doit gérer sa puberté et la révélation de son don de sorcellerie sans l’aide de personne. La cohésion de cette famille est donc soumise à rude épreuve. Un autre villageois, le Bon Samaritain, convoite Fistonne. Pour se rapprocher d’elle, il tente de s’intégrer à la famille. Le Punk vient d’une autre tribu.

Il y a un autre personnage. Il s’agit du Punk . S’il ne rencontrera la famille qu’au début du scénario, leurs destins sont déjà liés.

Dans la tribu des punks à chien, pour passer à l’âge adulte, il faut s’aventurer seul dans la forêt, capturer un chien sauvage et le dresser. Il est en revanche interdit de dresser l’animal sacré de la tribu, la Noctohyène. Et encore moins un de ses petits, les Familiers.

Par paresse, compassion ou rébellion, le Punk brave cet interdit. En s’aventurant dans la forêt, il ignore les chiens sauvages et dresse un Familier. Alors, la tribu des punks le bannit. Ils ne le reprendront parmi eux que si il leur rapporte en tribut de nouvelles recrues ou encore mieux : un sorcier. S’il revient vers eux sans ce tribut, ils le tueront. Le Punk erre dans la forêt, seul avec son Familier. Mais le Familier s’échappe. A la recherche d’égrégore, il se dirige vers le village de la famille. La sorcellerie naissante de Fistonne l’attire comme la lumière attire les moustiques.

Pendant ce temps, Fistonne, amoureuse de Papa, tente de l’envoûter à l’aide d’une poupée. Mais Papa résiste au sort. Le choc en retour repart vers la lanceuse. Sur le chemin, le Familier intercepte malgré lui ce choc en retour. Il fait office de prise de terre dans ce cas de magie triangulaire involontaire. Le Familier tombe dans le coma.

C’est dans cet état que le découvre le compatissant Fiston. Il ramène cet animal étrange au village pour le soigner. Quand la matrone du village le voit avec le Familier, elle crie au mauvais œil. Les Familiers sont des êtres maudits ! Elle veut tuer l’animal mais il se réveille à temps et s’enfuit. Pour conjurer la malédiction, la matrone bannit du village Fiston et toute sa famille.

Le Bon Samaritain accompagne la famille dans son exil. Officiellement par solidarité, secrètement pour obtenir la main de Fistonne.

Au bout de plusieurs jours de marche éreintante à la recherche d’une nouvelle communauté, la famille et le Bon Samaritain sont pris en chasse par de féroces pitbulls sauvages. Les pitbulls les repoussent vers une clairière où pousse l’étrange arbre éolien. Le Punk est déjà réfugié dans les branches de l’arbre.

Amorce

Autour de l’arbre éolien, les PJ sont pris en tenaille entre les pitbulls affamés et une horrible araignée des frondaisons. Au cours de cette lutte face à une adversité tenace, les conflits au sein de la famille éclatent et compromettent la survie du groupe.

Scène intermédiaire

Les PJ survivants croisent la route de punks à chien accompagnés de Noctohyènes. Ils auront le choix entre fuir, négocier avec eux ou les combattre.

Climax

Si les PJ survivants ont suivi les punks à chiens de gré ou de force, ils atteignent leur tribu. On leur propose de rejoindre les rangs des punks en passant un rituel d’initiation sanglant. Les punks ont capturé la matrone de leur village et demandent aux PJ de l’exécuter.

LES PJ PRETIRES

Les PJ sont des personnages prétirés (dossiers de personnages en annexe et en téléchargement sur la page Millevaux). Le groupe de PJ comporte :

- Maman, Papa, Fiston, Fistonne. Ils constituent une famille à problèmes.
- Le Bon Samaritain, un membre du même village.
- Le Punk, un membre d'une autre tribu.

La famille et le Bon Samaritain ont un historique en commun et forment un groupe dysfonctionnel. Alors que le groupe a toute l'apparence d'une structure coopérative, des tensions internes et des désirs refoulés vont semer la zizanie. La cohésion pourrait bien voler en éclat… Surtout quand le groupe se retrouvera en situation de stress extrême ! Ces villageois rencontrent le Punk pour la première fois au début du scénario mais ils découvriront qu'ils sont liés et peuvent faire équipe.

Les prétirés disposent d'un historique et d'une Feuille de Matériel. Comme l'oubli n'est pas traité dans ce scénario, les prétirés n'ont pas de Feuille de Mémoire. Ils n'ont pas non plus d'objectif individuel. Leur historique, leur personnalité et leurs Traits typent déjà beaucoup leurs réactions. Je laisse donc une marge de manœuvre aux joueurs. Ils sont libres de fixer leur objectif individuel et d'en changer en cours de partie.

Les prétirés qui ne sont pas joués deviennent des PNJ. Ils forment le supporting cast et peuvent servir de PJ de rechange en cas de décès prématuré de PJ.

Maman, mère au foyer affectueuse

Chanceuse, Dévouée (son bébé)

Fiston, chasseur impulsif

Faveur (Le Punk), Dévoué (sa maman)

Pour activer Faveur (Le Punk), Fiston doit déclarer une action de parole pour dire au Punk qu'il a sauvé son Familier.

Fistonne, apprentie sorcière charmeuse

Artefact (poupée de chiffons imbibée du sang de ses premières règles), Hostilité Animale

Papa, père de famille irritable

Esprit 9 (trois séquelles à cause de l'envoûtement raté)

Objet, Code de conduite (protéger sa famille)

Le Bon Samaritain, villageois affectueux

Vétéran, Inapte (grimper aux arbres)

Le Punk, punk à chien rusé

Tir (tromblon), Ennemi mortel (les autres punks à chien s'il n'a rien d'intéressant à leur offrir, comme un sorcier ou de nouvelles personnes à intégrer dans la tribu)

LES PNJ

Bébé

Petit être précieux

PNJ 1

Inapte (attaque, déplacement)

Le bébé hurle en permanence, son visage est écarlate. Il a parfaitement conscience du danger et appelle sa mère de toutes ses forces.

Le Bébé est langé et installé sur un porte-bébé. Ce dernier comporte deux sangles dont une est rompue.

Le Familier

Enfant de Noctohyène gourmand d'égrégore.

PNJ 1

Amour des Sorciers

Si un sorcier est dans les parages, le Familier le rejoint et lui tourne autour avec affection.

Pitbull Blanc

Chef de meute féroce

PNJ 15

Friand

Attaque en priorité le bébé ou le personnage porteur du bébé,

Inapte (grimper aux arbres, nager).

Le Pitbull Blanc est presque deux fois plus gros que la normale. C'est une montagne de muscles. Son œil droit est crevé, un tesson de bouteille est resté enfoncé dans l'orbite. Il a perdu cet œil en se battant contre un humain. Depuis, il tue et dévore tous les humains à sa portée. Il a pris goût à la chair humaine, surtout celle des bébés, si tendre et fondante…

Pitbull Brun

Meilleur ennemi de l'homme

PNJ 10

Courageux mais pas Téméraire.

Fuit si le Pitbull Blanc est tué.

Inapte (grimper aux arbres, nager)

Araignée des Frondaisons

Une grosse araignée de mer couverte de lichens qui vit dans les arbres et aspire le contenu de ce qui passe à portée de son tube gastrique.

PNJ 8

Tube Gastrique

L'Araignée des Frondaisons dispose d’un tube gastrique externalisé. Ce tube de chitine articulé sort de son abdomen. Il peut se dévider sur plusieurs mètres de long. L’Araignée cherche d'abord à insérer son tube gastrique dans un personnage (Attaque à distance). Si l'attaque réussit, le personnage n’est pas blessé. Il est immobilisé pendant un Tour. Il est également intubé.

Quels sont les effets de l’immobilisation ? Le personnage immobilisé ne peut pas faire d’action le prochain Tour. Ensuite, il recouvre sa liberté d’action mais reste intubé. Si le personnage immobilisé est en hauteur, il tombe dans la Clairière à la fin du Tour. Le choc de la chute n’empêche pas le personnage de rester intubé.

Que fait l’Araignée du personnage intubé ? Après avoir intubé un personnage, l’Araignée l’attaque (par le biais du tube, elle aspire son sang et ses organes internes, tout comme on ferait avec un tube planté dans une noix de coco). L’attaque réussit automatiquement mais on jette quand même le d6. Si le d6 indique des dommages fixes, elle inflige des dommages fixes. Si le d6 indique des dommages variables, elle inflige 3d6 dommages. L’Araignée peut donc tuer instantanément un personnage indemne intubé.

Comment se débarrasser du tube ? Ce tube de chitine est très solide. Pour le trancher, il faut frapper avec une arme de corps à corps (attaque standard, infligeant des dommages au personnage intubé) ou inciser avec un petit couteau ou tout autre instrument de taille réduite (inflige un cochage de Corps au personnage intubé). Le tube est toujours fixé dans le dos du personnage. Il ne peut donc pas le trancher ou l’inciser lui-même. Si le personnage intubé réussit une fuite (jet de Corps), il arrache alors le tube de son corps (il doit cocher un cercle de Corps).

Punks à chien

Antisociaux qui perdent leur sang-froid

2 x PNJ 8

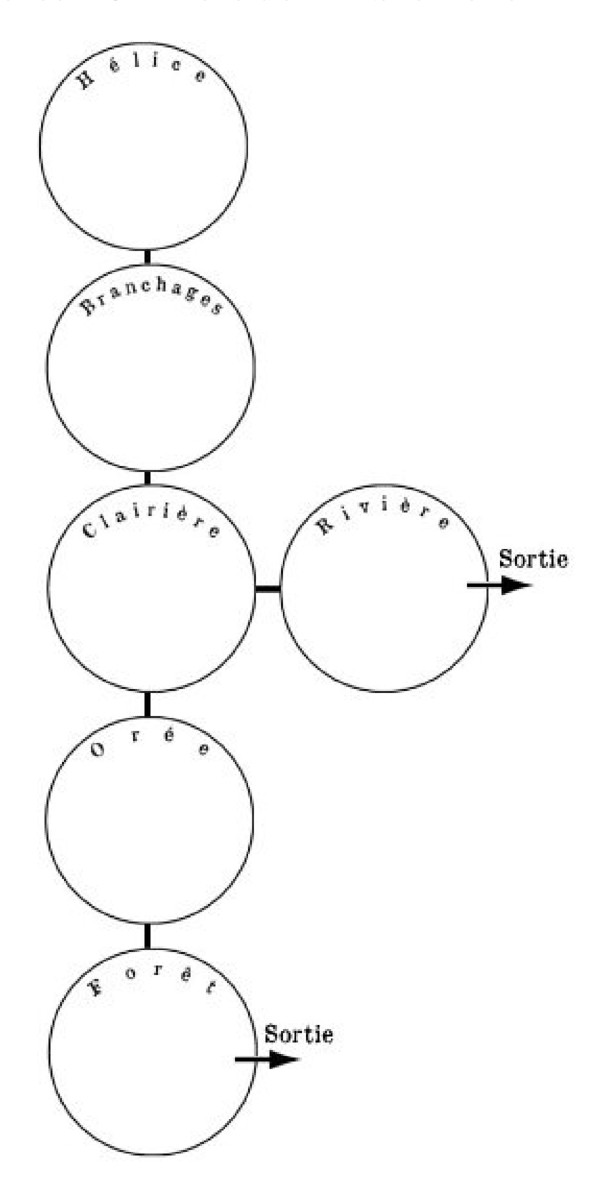
Noctohyènes

Charognards tubulaires

2 x PNJ 10

DÉCOR

Décor de l'Amorce : Clairière de l'Arbre Éolien



Une clairière. Un trou de clarté dans la masse sombre et inextricable de la forêt. Comme toutes les clairières, elle attire les humains. Cette fois-ci, elle pourrait bien se transformer en piège mortel.

Dans la clairière, il y a une rivière et une éolienne. Depuis le jour de la Catastrophe, les strates d'humus se sont superposées. Aujourd'hui, seule la

moitié supérieure de l’éolienne dépasse du sol. Elle est couverte d’arbustes grimpants qui s’enroulent en spirales autour d’elle. Ce treillage végétal est si dense que l’éolienne a l’aspect d’un arbre. A partir d’une hauteur de 4 mètres, les branchages sont si fournis qu’ils forment un disque de feuillage autour de l’axe de l’éolienne. Plus haut, l’hélice de l’éolienne, immobile depuis des lustres, couverte de lianes, de lierre et de mousse.

Le décor se décompose en 6 Marelles. Une marelle est une zone où tous les personnages sont considérés au corps-à-corps. Ils sont représentés par des cartes que je place sur les Marelles. Pour plus de détail sur les marelles, cf. chapitre Mener le Jeu, section Feedback.

Marelles communicantes : Sommet de l’Hélice < - > Branchages de l’arbre éolien < - > Clairière au pied de l’arbre éolien < - > Orée de la forêt < - > Forêt.

La sixième marelle est une Rivière en bordure de clairière. Elle communique avec la Clairière uniquement. Je la place sur un axe perpendiculaire à la ligne des 5 marelles, en face de la Clairière.

La marelle Rivière est entièrement inondée. Si un personnage entre dans la marelle Rivière, il doit faire un jet de Corps. S’il rate, il coche trois cercles de Corps (suffocation). S’il portait le bébé, le bébé meurt. Le résultat du jet de Corps s’applique durablement. Si le jet de Corps était raté, le personnage cochera donc trois cercles de Corps à chaque Tour où il restera dans la Rivière.

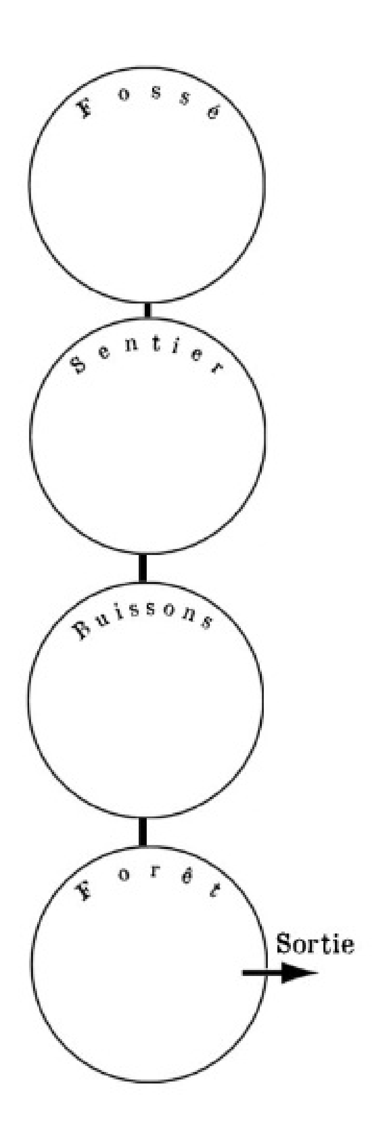
Je rappelle qu'échecs et réussites sont durables à Sombre. Le Punk, Maman et ceux qui auraient réussi un jet de Chance au début de l’Amorce, démarrent la partie dans les Branchages. Ils peuvent ensuite monter et descendre dans l’arbre sans jet de Corps. Ceux qui démarrent dans la Clairière ou l’Orée doivent faire un jet de Corps pour grimper dans l’arbre.

Tomber des Branchages amène à la Clairière (pas de dommages). Tomber de l’Hélice amène à la Clairière (1d6 dommages).

Si un personnage veut monter dans l’Hélice depuis les Branchages, il devra réussir un jet de Corps lors de sa première tentative. Inversement, un personnage qui commence dans la Clairière ou l’Orée doit faire un jet de Corps la première fois qu’il veut monter dans les Branchages. A nouveau, l’échec ou la réussite seront définitifs.

Pour sortir de ce Décor, il faut réussir une fuite depuis la Forêt ou la Rivière.

Décor de la Scène Intermédiaire : Le sentier des punks à chiens


Fossé
Sentier
Buissons
Forêt
Sortie

Ce Décor est situé entre la Clairière de l’Arbre Eolien et la Tribu des Punks à chiens.

C’est un vague sentier au milieu de forêt. Des déjections canines et des ossements le jonchent, trace du passage régulier des punks à chiens. Auprès de ce sentier, une masse de buissons qui peut facilement cacher tout un groupe de personnages qui se tiendraient silencieux. En contrebas du sentier, un fossé dans lequel les punks jettent de temps en temps des charognes, pour attirer les Noctohyènes qu’ils vénèrent. Il y a en permanence un cadavre de chevreuil, de sanglier ou d’homme dans ce fossé.

Il y a 4 zones délimitées par les Marelles. Marelles communicantes (je place ces marelles en ligne) : Forêt < - > Buissons < - > Sentier. La quatrième Marelle est une Marelle Fossé, elle communique avec la Marelle Sentier et la Marelle Buissons.

Pour sortir de ce Décor, il faut réussir une fuite depuis la Forêt ou le Sentier.

Décor du Climax : La Tribu des Punks à chiens

Au sommet d’une colline, des baraquements s’empilent et reposent contre les arbres pour garder l’équilibre. Les punks ne sont pas de grands constructeurs. On cloue quelques planches, on pose le tout contre un mur en ruine, on bricole un toit en tôle ondulée et on couvre le tout de tags anarchiques, voilà comment un punk monte sa hutte. Beaucoup de huttes sont doublées d’une niche ou d’un chenil dans le même état. Un bric-à-brac insensé jonche les allées du site tribal. Les punks l’arpentent sans but, accompagnés de leurs chiens, des bergers allemands, des dogues et des jack russel, tous pelés, un peu dingues, foulards au cou et épingles à nourrices aux oreilles, comme leurs maîtres. Les punks et les chiens carburent à la bière de lichen et divaguent.

Au centre, une plateforme de bois sert aux rituels publics. Un rotor d’avion y est enchâssé à la verticale. Une vieille cuve de kérosène permet de l’actionner quelques secondes de temps en temps. Le rotor sert d’autel sacrificiel, les punks y plongent les étrangers qui s’aventurent sur leur territoire. La victime est hachée par le rotor en une seconde, son sang et ses viscères sont projetés à des mètres par la force centrifuge. Les punks qui assistent au sacrifice sont aspergés de bidoche, ce qui leur met le cœur en joie.

Les punks ont une vague religion qui consiste à vénérer les sorciers et les Noctohyènes. Ils demandent aux premiers de les guider et nourrissent les deuxièmes avec des charognes. Actuellement, les punks n’ont plus de sorcier dans leur tribu. Ils en recherchent un nouveau activement.

Pourquoi les punks pratiquent-ils ce culte ? Les sorciers envoûtent pour eux des animaux, ce qui leur procure une chasse abondante et sans effort. La présence des Noctohyènes repousse les curieux. Cela leur convient car ils sont aussi flemmards que misanthropes. Si le sorcier qui les guide perd de vue l'objectif de servir leurs intérêts et tente de les asservir, il peut finir dans le rotor. Les punks acceptent de porter un collier tant que la laisse est longue.

Hormis ce culte et les deux rituels (le dressage d'un chien et le sacrifice au rotor), les punks n'ont ni dieu, ni maître. Ils n'ont pas de contrainte morale concernant les inclinaisons sexuelles, la propriété, l'obéissance.

Depuis qu'ils n'ont plus de sorcier, les punks à chien ont dû s'avancer plus loin dans la forêt pour chasser et plusieurs d'entre eux sont morts sous les crocs des prédateurs.

En temps normal, les punks abattent à vue les étrangers qui s'aventurent sur leur territoire. Mais actuellement, ils cherchent de nouvelles recrues. Si un punk ou un sorcier recommande un étranger, celui-ci peut être intégré à la tribu. Du moment qu'il se prête à un exercice rituel : Sacrifier un autre étranger au rotor.

BRIEFING

Voilà ce que j'expose aux joueurs avant de commencer le scénario.

PünxXx Ov Wilderness est un survival familial court avec des punks à chiens. Ce scénario permet de découvrir Sombre dans le contexte de Millevaux. C’est un survival forestier horrifique et post-apocalyptique. Autrement dit, un scénario archétypal de Millevaux. Il en dévoile juste assez sur l’univers pour que les joueurs acquièrent leurs premiers réflexes de survie sans être noyés dans les détails. Ce scénario peut servir d’introduction à une campagne.

Les personnages sont des prétirés. Ils n’ont pas de nom. Leur historique se limite aux points saillants susceptibles de créer du jeu pendant la séance.

Sous-système du scénario

Arborescence du scénario

Scénario en chapelet ouvert. Le début du scénario est scripté puis trois scènes à fins ouvertes s’enchaînent.

Structure dramatique

Un mélodrame familial doublé d’une aventure pour la survie.

Rôle du MJ

Appliquer le scénario à la lettre, c’est-à-dire tuer le maximum de personnages.

Rôle des joueurs

Se battre pour la survie de leurs PJ tout en respectant le corset de choix suboptimaux qui leur sont imposés.

Pouvoir narratif des joueurs

A part nommer les PJ ou étoffer leur historique, il est faible. Les joueurs sont là pour découvrir. Les PJ sont là pour défendre chèrement leur peau. Les PJ ne disposent pas de post-it Flachebacque.

Ce que les joueurs sont encouragés à faire

Les joueurs devront trouver la juste mesure entre deux objectifs contradictoires : Jouer tactique et faire des choix suboptimaux pour mettre en avant par le jeu les liens relationnels explicites ou secrets que les PJ ont entre eux. Ils ont toute latitude pour faire évoluer le comportement et les objectifs individuels de leur PJ en fonction de la situation.

Ce que les joueurs devraient éviter de faire

Jouer en contradiction avec l’historique, les Traits ou la personnalité de leur PJ.

Résumé des faits précédents

J'explique ce qui se passe avant l'Amorce.

Fiston recueille le Familier, la matrone bannit la famille de Puymurol. Les PJ de la famille et le Bon Samaritain quittent donc Puymurol. Avec un peu d'équipement mais sans vivres. Ils s'aventurent dans la forêt. Leur objectif est de rallier une autre communauté. Sinon, c'est la mort assurée. Noirmont-Ferrand est la seule autre communauté dont ils ont entendu parler. Mais ils n'y sont jamais allé et ignorent son emplacement exact.

Sur le chemin, des pitbulls sauvages les prennent en chasse. Ils courent et arrivent dans la Clairière de l'Arbre Eolien. Le Punk est déjà réfugié dans les branchages. En tête, Maman a le temps de monter dans l'arbre également. Mais une courroie de son porte-bébé se rompt et le bébé tombe au sol !

Dévoilement du plan de la Clairière de l’Arbre Eolien

Je dévoile le plan du Décor « Clairière de l’Arbre Eolien » et le placement de certains personnages. Une partie des PJ a le temps de monter dans l'arbre. Surprise : dans l'arbre il y a déjà le Punk. Autre surprise : le Familier vient de les rattraper. Il est attiré par l'égrégore de Fistonne.

Je ne dévoile pas tout de suite le placement de Papa, de Fistonne et du Bon Samaritain.

Sur la Marelle Branchages, le Punk et Maman. Le Punk est là parce que sa tribu de punks à chiens l'a banni pour avoir élevé un familier au lieu d'élever un chien. Il est juché dans l'arbre pour se soustraire aux mâchoires des pitbulls sauvages.

En grimpant dans l'arbre, Maman a déchiré la bandoulière de son porte-bébé. Une fois montée dans les branchages, elle réalise que le bébé est resté en bas !

Sur la Marelle Clairière, je place alors le Familier et le Bébé. Le Bébé est au sol, couché sur le dos. Le Familier est là parce que l’égrégore de Fistonne l’a attiré.

Sur la Marelle Forêt, je place les pitbulls.

Sur la Marelle Hélice, je place l’araignée des frondaisons.

Rappel de procédures

Fuite

À Sombre, les fuites ne nécessitent pas systématiquement de jet de Corps. Je demande un jet de Corps si il y a une difficulté de terrain (grimper à l'arbre, traverser la rivière) ou si le personnage a été attaqué le Tour d'avant (je considère que son assaillant rend sa fuite difficile).

Les Antagonistes sont censés rattraper automatiquement les fuyards. J'autorise une exception dans ce scénario. Quand un personnage sort de la zone de jeu (une zone pour l'Amorce, une pour la Scène Intermédiaire, une pour le Climax), les Antagonistes ne le poursuivent. S'il reste des victimes dans la zone jeu, ils se concentrent sur elles. Si toutes les victimes ont fuit la zone de jeu, on considère qu'elles ont définitivement échappé aux Antagonistes. Cette exception est importante car pour chaque scène l'objectif individuel des PJ peut être de quitter la zone de jeu.

Gêne

L'action de gêner est couramment utilisée dans ce scénario. La procédure prévoit que le PJ qui gêne reçoit des dommages automatiquement variables de son assaillant.

Routines de maîtrise

Séquelles

Si un personnage humain meurt, les membres de sa famille cochent 4 cercles d'Esprit, puis 3, puis 2. Les membres extérieurs à sa famille cochent 2 cercles d'Esprit. Les Séquelles s'appliquent dès que le personnage se trouve sur la même marelle que le mort ou sur une marelle adjacente à celle du mort.

Trait Artefact de Fistonne

Le joueur de Fistonne désigne une cible parmi les personnages de sa famille ou le Bon Samaritain. Le joueur décide que Fistonne avait caché une deuxième poupée dans la musette de la cible. Elle était cousue dans la doublure de la musette, indétectable. L'envoûtement préparé grâce à la poupée prend alors enfin effet.

La cible tente un jet d'Esprit. Si c'est raté, elle est envoûtée et gagne le Trait Dévoué (Fistonne). Celui-ci écrase tout autre Trait Dévoué. Si c'est réussi, elle coche trois cercles d'Esprit. Il y a un choc en retour, triangulé par le Familier. Si Fistonne réussi un jet de chance, le Familier tombe dans le coma. Si elle échoue, le sort revient vers elle. Elle coche alors 3 cercles d'Esprit et gagne le Trait Dévoué (cible).

AMORCE

Cette amorce in media res est une scène énergique. Elle présente de nombreux challenges de survie. Elle sollicite un maximum les capacités des personnages et révèle leurs failles. Elle sollicite aussi massivement le système. Au terme de cette amorce, les joueurs auront acquis leurs premiers réflexes de survie.

Toute l'amorce est une situation de stress extrême. On joue en Tour par Tour.

Objectif de survie du groupe

J'annonce que la scène s'arrête quand tous les PJ sont morts ou ont fui la zone. L'objectif de survie est donc de quitter la zone. Pour cela, il faut réussir une fuite depuis la Rivière ou la Forêt.

Placement

Papa, Fiston et Fistonne font un jet de Chance. S'ils ont réussi, ils sont dans la marelle Branchages. S'ils ratent, ils n'ont pas été assez rapide et sont dans la marelle Clairière. S'ils sont PNJ, ils n'ont pas droit à un jet de Chance et commencent dans la marelle Orée.

Antagonistes

Les Antagonistes sont les pitbulls et l'araignée. Ils ne déclarent que des Attaques. Ils ne s'attaquent pas entre eux. S'ils ont le choix entre plusieurs cibles, ils choisissent la plus proche. Si ça leur laisse encore le choix entre plusieurs cibles, leur cible est choisie aléatoirement. Rappel : Maman possède l'Avantage Chanceuse. Je l'exclus donc de ce tirage aléatoire. Une fois qu'ils ont une cible, ils l'attaquent tant qu'elle n'a pas réussi une fuite. Ensuite, ils choisissent une nouvelle cible selon la même méthode.

Les pitbulls n'ont pas accès aux marelles Branchages, Hélice et Rivière. Ils ne peuvent attaquer personne qui s'y trouve.

Lancer de la viande à un pitbull permet de le distraire. Il perd son action du Tour suivant. Ça ne marche qu'une fois par pitbull.

Le Bébé

S'emparer du porte-bébé par sa sangle intacte prend une Action. Si le personnage porte la sangle autour du bras, il peut faire n'importe quelle Action tout en portant le Bébé. S'il tient la sangle dans sa main, il ne peut rien tenir d'autre avec cette main-là. Si quelqu'un attaque le personnage porteur du Bébé, il inflige les dommages au porteur et pas au bébé. Si le porteur meurt, le bébé tombe au sol. Il ne subit pas de dommage, sauf si il tombe de l'arbre ou dans l'eau.

Le Punk

Le Punk a intérêt à lever son bannissement. Pour cela il peut apporter à sa tribu Fistonne en tant que sorcière et/ou les autres PJ en tant que nouvelles recrues. Quand bien même Fistonne cacherait son don de sorcellerie, il le devine dès que le Familier commence à s'attacher à elle. Le Punk va logiquement aider les PJ. Au moins une partie d'entre eux.

SCENE INTERMEDIAIRE

Une fois l'amorce terminée, je demande si les PJ qui ont fui la zone se regroupent. Si ce n'est pas le cas, le scénario est terminé. S'ils se regroupent, je leur accorde quelque temps pour se concerter sur la marche à suivre pour la suite.

Si le Punk est vivant, il doit naturellement proposer aux autres de rejoindre sa tribu. Si le groupe accepte la proposition du Punk, il peut les diriger vers sa tribu.

Si le Punk est mort ou que le groupe refuse sa proposition, le groupe va ensuite errer à la recherche de Noirmont-Ferrant.

Dans les deux cas, le groupe arrive près du sentier des punks à chiens. Que ce soit avec dessein ou par hasard. Ils découvrent que deux punks arpentent ce sentier. Dans le fossé, deux Noctohyènes aspirent le contenu d'une charogne avec leur bouche en forme de tube.

L'objectif des deux punks du sentier est le suivant. Ils cherchent des nouvelles recrues pour la tribu. Ils accepteront ceux qui seront cooptés par un autre punk ou ceux qui sont accompagnés par un sorcier ou une sorcière. Ils tueront tous les autres types de personnes qu'ils rencontreront. Ils parlent et se comportent de façon vulgaire et ne cachent ni leur méchanceté ni leur paresse. Ils sont très camarades et laissent à penser que les punks de la tribu ont un fort esprit de groupe. S'ils recrutent les PJ, ils se montreront très amicaux avec eux de la minute ou un accord aura été conclu.

Placement

Tous les PJ commencent sur la marelle Buissons, les punks sur la marelle Sentier, et les Noctohyènes sur la marelle Fossé.

Choix tactiques des PJ

Si tout le groupe décide de se cacher, il y parvient sans jet de Corps. S'il a survécu, le Bébé est calmé et ne fera pas de bruit.

En revanche, si un seul personnage se montre, les autres peuvent tenter un jet de Corps pour rester cachés. Si le personnage qui s'est montré désigne le reste du groupe, il devient impossible de se cacher.

Si le groupe se révèle de concert, je le laisse entamer une négociation avec les punks.

Si le groupe se révèle suite à la dénonciation d'un personnage, on passe en situation de stress extrême.

Négociation

Les PJ demandent à rejoindre la Tribu des Punks. Au départ de cette négociation, si des joueurs n'ont plus de PJ, je leur confie un punk à jouer et je les briefe sur les réactions possibles des punks.

Si le Punk est vivant, il les recommande et les punks conduisent le groupe vers leur tribu sans réticence. On passe au Climax. Si le Punk est vivant mais que les autres PJ refusent de rejoindre la tribu, le Punk peut insister pour que ses frères capturent les PJ. Les PJ peuvent accepter de se faire capturer s'ils veulent éviter un combat. S'ils veulent se défendre ou fuir, on passe en situation de stress extrême.

Si le Punk est mort mais que Fistonne et le Familier sont vivants, les punks comprendront que Fistonne est une sorcière au vu de l'attitude du Familier. Ils accepteront alors de conduire le groupe vers leur tribu sans réticence. On passe au Climax. Si le Familier est mort mais que Fistonne est vivante, Fistonne devra leur prouver qu'elle est une sorcière. Dévoiler une poupée suffira. Si Fistonne n'a pas eu l'occasion d'apprendre par le Punk que la Tribu apprécie les sorciers, la négociation tourne court. Les punks se montrent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Si Fistonne et le Punk sont morts, les PJ peuvent se faire passer pour des sorciers en dévoilant une poupée. Ils seront démasqués après le Climax. En attendant, les punks gobent le bobard et les conduisent à la tribu. On passe au Climax. Si Fistonne et le Punk sont morts et que les PJ ne cherchent pas à se faire passer pour des sorciers, les punks se montrent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Si le groupe ne propose pas aux punks de rejoindre leur tribu, les punks demandent qu'on leur livre le Punk. Si le groupe accepte, ils tuent le Punk et laisse le groupe partir librement. Si le groupe refuse, les punks deviennent hostiles. On passe en situation de stress extrême.

Situation de stress extrême

Si lors d’un Tour, aucun PJ ne déclare d’attaque et qu’au moins l’un d’entre eux tente de pacifier la situation par une action de parole, j’annule les actions des punks, je stoppe la situation de stress extrême et on repasse en phase de négociation.

Lors du premier Tour de situation de stress extrême, les Noctohyènes ne font rien et les punks font une action de parole : « Qui va là ? ». Cela laisse le champ libre aux PJ pour fuir ou parler. En clair, ça ne dégénère en combat que si les PJ y mettent du leur.

Si les PJ fuient ou engagent le combat, les punks les attaquent dès le Tour suivant. Les Noctohyènes réagissent le Tour d’après en attaquant aussi les PJ.

Le combat peut connaître trois issues différentes. Si les PJ rompent le combat, ils peuvent demander une négociation. Si les PJ fuient par la Forêt ou tuent les punks et les Noctohyènes, ils doivent ensuite décider s’ils rallient Noirmont-Ferrand (alors le scénario se termine) ou s’ils rallient la tribu des punks (dans ce cas improbable, on passe au Climax). Si les punks et les Noctohyènes tuent les PJ, le scénario se termine bien évidemment.

CLIMAX

Si les PJ arrivent tous seuls à la tribu, je gère la situation en improvisant en fonction des choix tactiques des PJ.

Qu'ils aient été capturés ou qu'ils aient suivi les punks de leur plein gré, les PJ sont conduits auprès du rotor. On les fait monter sur l'estrade. Le rotor est en marche. Sa puissante soufflerie ébouriffe les cheveux et bouffer les vêtements.

Les punks proposent aux PJ de passer le rituel du rotor. Ils leur présentent la matrone de leur village, qu'ils ont capturée la veille. Elle est ligotée, en sanglots, à genoux au bord du rotor. Elle supplie les PJ du regard.

Si au moins un PJ accepte de pousser la matrone dans le rotor sans que les autres ne l'en empêchent, les PJ sont acceptés au sein de la tribu. Les punks organisent une grande beuverie de bière de lichen pour fêter cela. Fin du scénario.

Si les PJ refusent de se prêter à ce sacrifice, les punks deviennent hostiles. On passe en situation de stress extrême. Les punks forment un groupe qui inflige trois dommages automatiques par Tour à tous les PJ. Si un PJ décide de porter la matrone ou un blessé, le groupe de punks lui inflige six dommages par Tour au lieu de trois mais la personne qu'il porte ne subit pas de dommages. Les PJ peuvent déclarer une fuite (jet de Corps nécessaire). Le scénario est terminé avec succès pour tous les PJ qui parviennent à fuir la Tribu. Les Punks ne les pourchasseront pas, ils sont trop paresseux pour cela. Les cadavres des autres viendront nourrir le rotor.

FEEDBACK

Les PJ prétirés

Si je joue ce scénario comme introduction à une campagne, je propose aux joueurs de nommer leurs PJ et de rédiger leur Feuille de Mémoire.

Les PJ prétirés qui ne sont pas joués sont interprétés en PNJ (supporting cast). Ils servent de PJ de rechange en cas de décès. Je veux limiter l'effet « environnement contre environnement ». J'évite que le supporting cast fasse tampon entre les PJ et les pitbulls. Je surjoue les personnalités et les désavantages de ces PNJ.

Je joue les PNJ du supporting cast d'après leur feuille de personnage comme s'ils étaient des PJ. En tant que PJ de rechange, ils peuvent être transmis à un joueur à tout moment. Je marque donc l'évolution de leur état (Esprit, Corps, matériel, échecs et réussites durables).

Si j'écarte de la fiction les prétirés non choisis plutôt que de les intégrer au supporting cast, cela entraîne moins de force de frappe contre les Antagonistes, moins de PNJ de rechange. Le scénario devient plus létal.

Les PNJ

Si je veux influer sur la létalité du scénario, je retire le Pitbull Brun pour éviter des décès de personnages ou je rajoute un deuxième Pitbull Brun si je veux m'assurer d'avoir au moins 50 % de morts.

Décor

Le rotor provient de l'Idole-Avion, un lieu développé dans deux suppléments : l'Atlas et la campagne Les Morts-Plateaux.

Briefing

J'aime utiliser ce scénario en démo courte. Dans ce cas, j'annonce aux joueurs qu'on ne jouera que l'amorce. Les joueurs ne devront pas hésiter à se lâcher et à jouer à fond leurs personnages.

Je n'ai nommé aucun personnage pour limiter la surcharge d'informations.

Amorce

Ce scénario sollicite massivement le système. Sombre me donne les clefs pour que les personnages accumulent les choix suboptimaux. Pour les prétirés, j'ai accumulé les Désavantages sociaux. Deux Dévoué, un Code de Conduite (protéger sa famille). Cela force le mélo familial à miner les chances de survie

des personnages.

Pour retranscrire la tension horrifique propre à Sombre, le scénario s'appuie surtout sur les Traits et les Personnalités. Les PJ sont des victimes de film d'horreur. Ici, les liens familiaux aussi bien que les tensions poussent les personnages à adopter des tactiques de survie sub-optimales.

Par exemple, j'ai observé que les joueurs utilisent beaucoup la procédure de gêne dans ce scénario, ce que je qualifierai de tactique suboptimale. L'Amorce pousse les personnages à s'agglomérer dans la Clairière plutôt que de prendre la fuite le plus vite possible. Le nombre de survivants est faible. 2 ou 3 sur 6 en moyenne.

Quand je joue l'Amorce seule, j'explique clairement que le Familier est attiré par les sorciers. Quand il se colle à Fistonne, tout le monde comprend aussitôt que c'est une sorcière. Je force cette révélation pour que la scène soit vraiment intense. Ainsi, tous les « sombres secrets » des personnages sont révélés et joués en une heure. Dans le cadre d'une séance longue, je n'aide pas les joueurs à faire le lien entre l'acharnement du Familier et le don de sorcellerie de Fistonne. Je sais que le joueur du Punk a les éléments pour le devenir et je lui laisse prendre le temps qu'il veut pour le révéler au reste du groupe.

Lors d'un playtest, Maman a voulu pousser Fiston contre un Antagoniste pour qu'il reçoive l'attaque à sa place. Je l'ai géré comme une Attaque. Maman fait un jet de Corps et inflige des dommages (ce sont des dommages indirects, provoqués par la morsure du pitbull quand Fiston est poussé vers lui). Ça ne confère pas d'avantage tactique à Maman, ça ne remet pas en cause l'Attaque du pitbull contre elle. Mais ça révèle jusqu'où elle est prête à aller pour se défendre elle et son Bébé.

L'adversité est calibrée pour une démo courte centrée sur l'Amorce seule. Pour jouer ce scénario en séance longue voire en première séance d'une campagne, j'enlèverais le Pitbull Brun.

Si le Pitbull Blanc meurt trop tôt à mon goût, j'ignore le Trait du Pitbull Brun Courageux mais pas Téméraire.

Climax

Si ce scénario débouche sur une campagne, que faire lors de la prochaine séance ?

Lors du prochain briefing, j'applique ma routine d'Expérience, j'explique le principe de l'oubli aux joueurs et je donne à chaque PJ un post-it Flachebacque.

Si les PJ n’ont pas intégré la tribu des punks, je commence le prochain scénario au premier bivouac après la fuite des PJ. Je vois si le groupe est résolu à gagner Noirmont-Ferrant ou se résout au nomadisme et je développe des situations de survie autour de ces objectifs.

Si les PJ ont intégré la tribu des punks à chien, je vais pouvoir commencer avec un rituel de dressage de chien. Ou par l’installation de Fistonne en tant que sorcière guide de la tribu. L’intégration va-t-elle bien se passer ? Des rivalités ne vont-elle pas apparaître ? La mentalité des PJ ne va-t-elle pas évoluer dans ce nouveau cadre social ?

Je publierai un jour un supplément de campagne, Les Morts-Plateaux, qui propose de découvrir tout le setting des Morts-Plateaux et de Noirmont-Ferrand. En attendant la sortie de ce supplément, comme j’ai déjà fait jouer deux fois cette campagne, je peux d’ores et déjà vous aider en ligne à élaborer votre propre campagne.

Personnage : Maman

Je n’aime pas beaucoup ma famille. Je me suis mariée et j’ai eu des enfants parce que c’était mon rôle en tant que femme mais je l’ai toujours vécu comme une corvée. Je ne suis pas amoureuse de mon mari et je ne trouve pas mes enfants formidables. Sur les cinq que j’ai eu, trois sont morts sans que j’en éprouve trop de peine. Mais quand j’ai eu mon dernier bébé, tout a changé. Tout le reste je l’ai fait pour les autres mais ce bébé je l’ai fait pour moi. Il est tout ce que j’aime. Je ne laisserai personne lui faire du mal : il est plus important que tous les autres à mes yeux.

Mon opinion sur les autres personnages

Papa : Il m’a toujours laissé faire toutes les corvées à la maison. S’il avait été un meilleur mari, il m’aurait fait des enfants moins capricieux et fragiles.

Fiston : C’est un brave gamin mais il vient de mettre mon précieux bébé en grand danger !

Fistonne : J’ai l’impression qu’elle ne m’aime pas beaucoup.

Le bon samaritain : Soit il est fou de nous accompagner, soit il a une idée derrière la tête.

Becquetance

Croûte 1 :

Rations : /6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 :

Demi-litres : /6

Boutanche 2 :

Demi-litres : /6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi : -

Description des frusques : Une robe-tunique ample qui descend jusqu'aux chevilles avec deux bandes de tissu qui font office de ceinture

Dans la musette : Doudou du bébé, biberon (au cas où je ne serais pas en mesure de donner le sein), langes de rechange

Dans les fouilles : Un hochet, une boîte d'allumettes, des tickets de loterie usagés

A la ceinture : Mon bébé porté en bandoulière, une casserole, une petite marmite

Sous les frusques : Un couteau, une petite amulette en os taillée en forme de bébé.

Sur un travois : Pas de travois.

Personnage : Papa

Une nuit, j'ai été assailli par de terribles cauchemars. Je rêvais qu'une force inconnue voulait prendre le contrôle de mon esprit. Je me suis réveillé en nage auprès de ma femme. Je pense que j’ai gagné ce combat mental mais je me suis senti vidé de mon énergie.

J’ai découvert que quelqu’un avait caché une poupée sous mon oreiller. C’était une horrible effigie de chiffon et de terre imprégnée de sang séché. Ses cheveux étaient faits avec des poils, elle était cousue à la va-vite et maintenue par des boutons. Je suis certain que cette poupée était un maléfice dirigé contre moi. Je l’ai brûlée tout de suite. J’ai senti que le mauvais oeil retournait vers son jeteur. Mais qui peut à la fois détenir ces pouvoirs et m’en vouloir à ce point ? Qui a voulu m’envoûter ? Si j’avais retrouvé le salaud qui m’a fait ça, je lui aurais réglé son compte. Mais avant que j’en aie eu le temps, nous avons été bannis du village.

Mon opinion sur les autres personnages

Maman : J’ai l’impression qu’elle ne me regarde plus. C’est depuis qu’elle a eu le bébé.

Fiston : Jusqu’à présent je le pensais gentil mais en fait il est surtout très con. Nous vivons un terrible calvaire par sa faute.

Fistonne : Je ne lui prête pas autant d’attention qu’elle le mérite. Mais j’ai déjà assez à faire avec les conneries de Fiston.

Le bon samaritain : C’est très généreux de sa part de nous accompagner !

Becquetance

Croûte 1 :

Rations : /6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 :

Demi-litres : /6

Boutanche 2 :

Demi-litres : /6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi : -

Description des frusques : Pantalon de mécano, salopette avec une bretelle défaite.

Dans la musette : Les cendres de la poupée que j'ai retrouvée sous mon oreiller.

Dans les fouilles : Quelques vis et boulons, un briquet.

A la ceinture : Ma hache de bûcheron et une burette d'huile.

Sous les frusques : Un couteau Opinel et une boite de pâté de foie de volaille.

Sur un travois : Couvertures et tente pour deux personnes.

Personnage : Fistonne

J’ai toujours eu cette force étrange en moi. Le jour de mes premières règles, j’ai compris dans la douleur que j’avais un don inné de sorcellerie. Je l’ai senti dans mon sang, c’est tout. J’ai beaucoup de mal à le gérer parce que la sorcellerie est tabou dans mon village. Je n’ai pu en parler à personne et personne ne m’a guidé.

Ce don pouvait me permettre d’obtenir ce que je veux dans ce monde de brutes. La première chose que je voulais, c’était l’attention et l’amour de mon père. C’est le seul homme que je respecte et qui m’attire vraiment. Mais il semble ignorer que je suis devenu une femme à présent. Alors j’ai utilisé mon don pour faciliter les choses.

J’ai confectionné une poupée. C’était une effigie de chiffon et de terre imprégnée du sang de mes premières règles. Ses cheveux sont faits avec des poils volés à mon père. J’ai voulu la coudre mais comme elle ne tenait pas bien j’ai rajouté des boutons. J’ai caché cette poupée sous l’oreiller de mon père pour qu’il devienne amoureux de moi.

Apparemment ça n’a pas marché. Il a l’air d’avoir souffert mais son attitude n’a pas changé à mon égard. En fait j’ai senti que le sort avait échoué. J’ai aussi senti qu’il était revenu vers moi. Mais quelque chose l’a intercepté au passage. Du coup je n’ai pas subi le choc en retour. Je n’ai pas eu le temps d’approfondir ça davantage parce qu’il y a eu l’histoire du familier et on a tous été bannis du village.

<u>Mon opinion sur les autres personnages</u>

Papa : Je voudrais juste qu'il me tienne dans ses bras.

Maman : Elle me tuerait si elle apprenait que je suis une sorcière. Mais maintenant, elle ne me fait plus peur.

Fiston : Cet abruti a ruiné mes plans et nous plonge dans une situation mortelle !

Le Bon Samaritain : Je ne comprends pas pourquoi il a tenu à nous accompagner dans notre exil.

Becquetance

Croûte 1 :

Rations : /6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 :

Demi-litres : /6

Boutanche 2 :

Demi-litres : /6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi : -

Description des frusques : Une robe en lambeaux que j'ai arrangée un peu (une broche dans les cheveux, un nœud sur la robe, des boutons neufs).

Dans la musette : Nécessaire à maquillage (pigments, brosse, lime à ongles). Une couverture. Une gourde vide. Une boîte d'allumettes.

Dans les fouilles : Un miroir.

A la ceinture : Un couteau aiguisé 7 fois d'affilée une nuit de pleine lune en récitant les grâces.

Sous les frusques : Mes bras sont scarifiés. Du fil et une aiguille, des boutons et un chiffon imprégné de mon sang menstruel.

Sur un travois : (pas de travois)

Personnage : Fiston

Dans le monde où nous vivons, on doit se serrer les coudes. Moi, je compatis à la souffrance des autres, je suis comme ça. Que ce soit des gens ou des animaux, je viens au secours des plus démunis. Je suis chasseur parce que ma famille et mon village ont besoin de manger mais je demande pardon à chaque animal que je tue.

Un jour j'ai trouvé cette curieuse bête qui était dans le coma. C'était comme un petit chien grêle, noir à poil ras. Sauf qu'il n'avait pas de tête. J'ai été ému car il devait souffrir d'être incomplet comme ça. Et puis, il était à terre, il bougeait à peine. Je l'aurais laissé, les prédateurs l'auraient mangé tout de suite. Alors je l'ai ramené au village pour lui faire des compresses et le soigner.

Mais la matrone du village a dit que c'était un familier, qu'il apportait le mauvais œil. Ils ont voulu tuer ce pauvre animal mais heureusement grâce à mes soins il s'était réveillé et il s'est enfui dans la forêt à temps. La matrone était très en colère. Elle a dit que tout était de ma faute et j'ai été banni et toute ma famille avec. C'est vraiment pas juste !

<u>Mon opinion sur les autres personnages</u>

Papa : Il a toujours fait de son mieux pour nous protéger.

Maman : C'est la meilleure femme du monde et je ferai tout pour qu'il ne lui arrive rien.

Fistonne : Elle se chamaille tout le temps avec moi.

Le Bon Samaritain : Ce gars est encore plus gentil que moi !

Becquetance

Croûte 1 : Lièvre

Rations : 4/6

Croûte 2 : Demi-lièvre

Rations : 5/6

Croûte 3 : Jackalope (lièvre à cornes de chevreuil)

Rations : 3/6

Boutanche 1 : Gourde d'eau

Demi-litres : 3/6

Boutanche 2 :

Demi-litres : /6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi : -

Description des frusques : Cuir rapiécé, sent fort mais chauffe bien. Pantalon de camouflage militaire.

Dans la musette : Vêtements de rechange. Couteau à dépecer. Exemplaire du journal Le Monde. Capsules de café pour machine à dosettes.

Dans les fouilles : Décapsuleur. Couteau de chasse. Porte-clés d'une marque de gaz.

A la ceinture : Arc & carquois avec 10 flèches.

Sous les frusques : Un tatouage représentant le visage d'un célèbre coiffeur pour dames.

Sur un travois : Couvertures.

Personnage : Le Bon Samaritain

La vie dans un village au milieu de la forêt, c’est dur. Je suis solide et expérimenté mais ma femme n’a pas tenu le coup, elle est morte l’année dernière de la tuberculose. Je me sens seul maintenant et surtout je me sens vieux. Je voudrais bien refaire ma vie et du coup j’ai pensé à Fistonne. Elle est devenue une petite femme maintenant. Elle a quelque chose de vicieux et j’ai l’impression de retrouver la fougue de mes vingt ans quand je la vois. J’ai pas encore osé l’aborder, je voulais demander sa main à son père d’abord.

Mais j’en ai pas eu le temps. A cause de l’histoire du familier, elle et sa famille ont été bannis du village. Du coup, j’ai dit que par solidarité je partais avec eux. Je pense que le père me sera forcément reconnaissant, c’est un fichu sacrifice que je fais là. Quand je lui demanderai la main de sa fille, il pourra pas refuser.

Mon opinion sur les autres personnages

Papa : C'est un homme raisonnable, il saura accepter ma proposition.

Maman : Elle ne parle que de son bébé à longueur de temps. Je me demande si cet exil ne lui a pas fait perdre la raison.

Fiston : Un gentil garçon qui n'a pas eu de chance. Je pourrais lui donner des conseils d'ancien.

Fistonne : Je suis sûr qu'elle me dévore des yeux depuis que nous sommes partis du village. Je ne regrette pas mon choix.

Becquetance

Croûte 1 : Tête de sanglier

Rations : 3/6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 : Infusion de betterave

Demi-litres : 2/6

Boutanche 2 : Outre d’eau

Demi-litres : 3/6

Boutanche 3 :

Demi-litres : /6

Matos

Grisbi : 100 caps.

Description des frusques : Trois pulls rapiécés enfilés les uns sur les autres. Un bandeau noir sur le bras en signe de veuvage. Un pantalon de ciré.

Dans la musette : Un paquet de mouchoirs en papier. Un potimarron trop durci pour être consommé. Un silex. Un plan de la ville de Noirmont-Ferrant.

Dans les fouilles : Un collier fait avec des dizaines de cartes micro SD.

A la ceinture : Une fourche et un marteau.

Sous les frusques : Une bague sertie d'une lentille d'appareil photo que je pourrais offrir à ma future épouse.

Sur un travois : Une caisse en bois. Un sac de couchage de randonneur.

Personnage : Le Punk

Je fais partie de la tribu des punks à chiens qui vivent dans les Morts-Plateaux. Dans notre tribu, quand on devient un homme, on doit capturer un chien sauvage et le dresser. C'est comme ça qu'on devient un vrai punk à chien. Notre tribu pratique de nombreux rites. En plus de dresser des chiens, on vénère les noctohyènes. Ce sont de grandes hyènes noires à poil ras. Leurs membres sont grêles et leur tête est en forme de tube. Elles se nourrissent de cadavres (qu'elles aspirent) et d'égrégore, le ferment de la magie noire. On n'a pas le droit de tuer une noctohyène et on n'a pas le droit d'en dresser non plus. Les noctohyènes vont et viennent sans danger parmi notre tribu et on leur donne nos morts à manger. On vénère aussi les sorciers, mais le dernier sorcier de la tribu est mort. La tribu en cherche un nouveau.

Moi, je suis une tête brûlée, même pour un punk. Quand j'ai été en âge de dresser mon premier chien, je suis parti dans la forêt. Et j'ai rencontré un bébé noctohyène, que j'ai appelé Anubis. Les bébés noctohyènes, dans ma tribu on dit que ce sont les familiers des sorciers. Ils se nourrissent d'égrégore uniquement. Du coup ils sont vachement attirés par les sortilèges et par les sorciers.

Comme tous les familiers, Anubis n'a pas de tête. Moi je l'ai trouvé trop mignon et du coup j'ai essayé de le dresser. Comme j'ai brisé un tabou, ma tribu m'a chassé. Ils m'ont dit que s'ils me revoyaient, ils me feraient la peau. Du coup, je suis parti dans la forêt avec Anubis. Mais pas de bol, ce con il a dû sentir un sorcier, il est parti en courant et je ne l'ai plus revu.

Maintenant que je suis tout seul, la vie dans la forêt c'est vachement duraille. Il faudrait bien que je trouve une nouvelle communauté (je connais la route pour aller à Noirmont-Ferrand, qui est une vraie ville) ou que j'amadoue les punks avec une offrande pour pouvoir revenir dans la tribu.

Becquetance

Croûte 1 : Sandwich aux épingles à nourrice

Rations : 3/6

Croûte 2 :

Rations : /6

Croûte 3 :

Rations : /6

Boutanche 1 : Bière

Demi-litres : 1/6

Boutanche 2 : Bière

Demi-litres : 1/6

Boutanche 3 : Bière

Demi-litres : 1/6

Matos

Grisbi : 50 caps.

Description des frusques : Un blouson de cuir défoncé. Les bras ont été arrachés, je suis torse nu et bras nus sous le blouson.

Dans la musette : Un sac poubelle qui contient : un poncho, des tenailles, une casserole, un cor de chasse, une laisse pour Anubis quand sa tête aura poussé.

Dans les fouilles : des cigarettes de lichen, une boussole au verre cassé.

A la ceinture : Mon tromblon, des badges punks à l'effigie de la reine d'Angleterre et d'enseignes de supermarché.

Sous les frusques : un couteau avec un manche en os de chien.

Sur un travois : Un fusil cassé, des sacs poubelles confortables pour dormir.

Remerciements

Merci d'avoir acquis mon livre !

Je suis à votre écoute pour tout retour de lecture et pour toute suggestion concernant les nouveautés que je pourrais vous proposer. Dans une plus large mesure, je suis à votre service.

Si vous avez aimé ou si vous avez détesté, n'hésitez pas à faire un retour de lecture public sur votre page personnelle, votre blog ou votre forum préféré. Je vous en serai reconnaissant.

Vous pouvez retrouver mon folklore personnel et mon étude du processus créatif, avec de nombreux invités, sur le blog Outsider : http://outsider.rolepod.net/

Si Outsider connaît une mise à jour tous les dimanches, retrouvez encore plus d'information avec Outsider daily, tous les jours sur facebook, sur google+ et sur twitter :

http://www.facebook.com/folkloreoutsider

Google + : Thomas Munier

Twitter : @Outsider_Daily

Sincèrement,

Thomas Munier

Thomas Munier : bibliographie, ludographie

http://outsider.rolepod.net/

Jeu de rôle, aides de jeu

Musiques Sombres pour Jeux de Rôle

Plus de cent chroniques musicales pour draper un voile de terreur sur les moments horrifiques de vos séances.

Inflorenza

Un jeu de rôle de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Centré sur le personnage et sur l'histoire.

S'échapper des Faubourgs

Enfermés dans une banlieue cauchemardesque avec les personnes qui vous sont les plus proches. Vous ne pourrez faire équipe qu'avec une seule.

Romans

La Guerre en Silence

Un folklore urbain déguisé en histoire d'amour déguisée en thriller conspirationniste. Qui orchestre la Guerre en Silence ?

Hors de la Chair

Une trilogie de terrorisme spectral dans le labyrinthe urbain de la superstition.

Recueil de nouvelles

Glossôs

Science-fiction rurale et légendes urbaines, des champs de blé et des trains qui n'arrivent jamais à destination, un canevas de feux de paille.

À paraître

Arbre

Le jeu des rôles des clochards magnifiques perdus dans les forêts hantées de Millevaux.

Je suis le ver
Et je suis la chair
Je suis la peau
Et je suis les os
Je suis la nouvelle manne
Et l'ancienne pourriture